

Año IV Número 39 - 395 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
EL NUEVO HÉROE DEL 95
EARTHWORM JIM
INDEPENDIE
JUEGOS PARA CONSOLAS
HOBBY PRESS
MD 32X
DOOM Y VIRTUA RACING, A EXAMEN
¡ENTÉRATE YA!
Todo lo que quieres saber sobre el regreso de Goku y familia.
DRAGON BALL Z 3
8 426239 010016
00039

Después de leer este anuncio me huelo que hasta yo voy a conseguir por fin mi Super Nintendo.



¡ GUAUUU !

C/D FCA!

¿Que tienes Gameboy?

Pues alucina en colores con el nuevo **Super Color Pack.**
Metes tus juegos de Gameboy en un invento genial llamado Super Gameboy (que viene en el Pack), lo insertas en Super Nintendo (que también viene en el Pack), lo conectas a la tele (cuanto más grande mejor)...
¡Y a disfrutar de tus juegos favoritos a todo color y a toda pantalla!
Y por si fuera poco, este alucinante Pack también viene con los cuatro juegos de Super Mario All Stars.

¿Verdad que no hay color?







¿Que todavía no tienes Super Nintendo?

Pues pisa el acelerador y hazte con el **Pack Carlos Sainz.**
Con la consola de tus sueños y STUNT RACE FX vivirás la emoción del mejor simulador de carreras elevada a la máxima potencia. ¡Vertiginoso!
Tendrás en tus manos la segunda generación del Chip FX, capaz de acelerar el pulso al mismísimo Carlos Sainz.

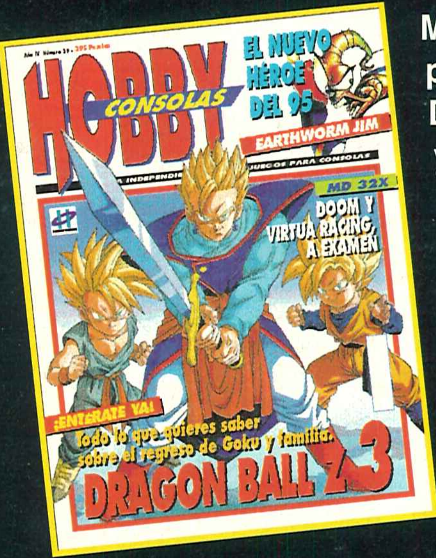
¿Hay quién dé más?



Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

SUMARIO

LA PORTADA: DRAGON BALL Z 3



Muchos os habréis sorprendido de ver en la portada a vuestros viejos amigos de «Bola del Dragón Z». Habrán surgido las dudas: ¿es que ya va a salir al mercado su tercera parte?, ¿y cómo no me habré enterado antes?
Pero no, no tengáis prisa, que para eso aún quedan unos cuantos meses. La cuestión es que era tanta nuestra impaciencia, que no hemos podido esperar más para presentaros sus novedades en forma de una pequeña comparativa con la anterior versión. Para que vayáis abriendo boca.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Si hay algún mes en el que los lanzamientos superan todas las previsiones, es diciembre. La lista de novedades inunda nuestras páginas para vuestro deleite.

CRUELA DE VIL



Llega volando como un murciélago. Sus enemigos están locos de atar... Tiene las orejas más famosas del mundo. Es el personaje más conocido de Disney. ¿Quiénes son?... Si no lo tenéis claro, buscad en este número. Sin duda, éste es mi mes.

TENIENTE RIPLEY

Lo malo de un mes tan cargado de novedades es que una no sabe cuál elegir. Vais a encontrar lo mejor de lo mejor. Cartuchos de tanta calidad y tan variados sólo se ven en Navidad.

BOKE



Mi "querida" compañera Cruela y un servidor os ofrecemos el primer regalo de reyes que vais a poder disfrutar. El fantástico reportaje sobre «Dragon Ball Z 3» está servido. Buen provecho.

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Carlos Frutos, Esther Barral, Antonio Caravaca, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por

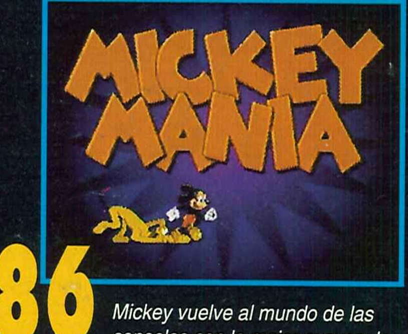


Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Año IV- Nº 39- Diciembre1994. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO







PREVIEWS

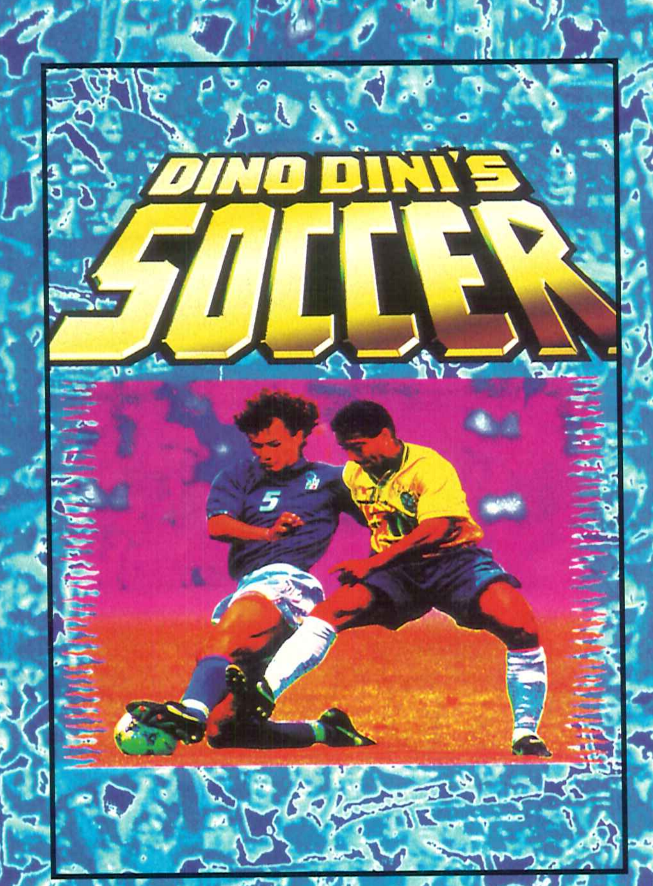


Fijaos muy bien, porque estos dos títulos van a pegar muy fuerte a partir del mes que viene. Y ya veréis qué aluvión de calidad gráfica.

REPORTAJES

¡El Simulador de Fútbol para tu Super Nintendo!

- Gran selección de equipos completamente modificables
- 99 equipos internacionales
- 6 campos de juego diferentes, en cuatro escalas distintas
- Gráficos mejorados, con una mejor perspectiva de la acción



- Modo de juego absolutamente inmejorable
- Cada jugador tiene 8 características personales
- Modo de repetición
- Control preciso de los corners, tiros libres, saques de banda.
- 4 torneos pre-fijados: Copa del Mundo, Campeonato Europeo, Campeonato de América del sur y de Africa

Disponible en:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Basado en la película del mismo nombre, y protagonizada por MacCaulay Caulkin.

the Pagemaster

¿Qué harías si te despertases y descubrieses que has sido convertido en un dibujo animado, atrapado en un mundo de literatura? Por supuesto, intentarías escapar. Bien, introdúcete en esta maravillosa aventura, y ayuda a nuestro joven héroe a escapar de un mundo basado en temas de terror, fantasía y aventura.

Disponible en:

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAMEBOY

Distribuidos por: ArcadiA software, s.a.



INTERACTIVE entertainment


EXPLOSIVO!
¡HASTA CUATRO JUGADORES AL MISMO TIEMPO!
SUPER BOMBERMAN 2™
Disponible en:
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
AN AMERICAN TAIL
FIEVEL GOES WEST
Disponible en:
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
¡EH, FORASTERO!
UN NUEVO HÉROE HA LLEGADO
A LA CIUDAD
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
Distribuidos por:
ArcadiA
software, s.a.
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
© 1994 Hudson Soft. Hudson Soft ® es una marca registrada de Hudson Soft Co., Ltd.
Super Nintendo Entertainment System™ es una marca registrada de Nintendo.
Todos los derechos reservados
An American Tail: Fievel Goes West ™ and © 1994 Universal City Studios, Inc. & Amblin
Entertainment, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.

el Sensor

Este mes, que hemos salido a la calle unos días antes de lo previsto, no ha dado tiempo a que lleguen todas vuestras cartas. Aún así, nos hemos dado cuenta de que seguís muy sensibilizados, y con razón, con el precio de los cartuchos. Como este tema es difícil de arreglar, una compañía ha intentado suavizarnos las cosas dando permiso al alquiler de sus juegos. No es una solución, pero ayuda.

Por otro lado, las nuevas tecnologías, las modernas máquinas y los informes contradictorios también os traen de cabeza.

Pero no os hagáis un lío, que todavía falta mucho para que lleguen, y lo suyo es que disfrutéis de las máquinas que tenéis ahora.

Por último os diremos que no hemos encontrado temas destacables para Ni Fu Ni Fa ni para No Mola, por lo que os hemos preparado un auténtico especial de quejas variadas.

MOLA

- **Todos los juegos de Lucas Arts y JVC.**

Hacen pocos, pero los que hacen los hacen "de Oscar".

- **La Atari Lynx... ¡y no me miréis con esa cara!**

Una consola tan buena, no merecía acabar como acabó. Y ahora surge la pregunta ¿que hará Atari con su Jaguar en España?

- **Que haya juegos como «Zelda» para GB.**

Y es que sólo hace falta poner un poco de interés para hacer "pequeñas" maravillas.

- **Las posibilidades del SVP.**

Las posibilidades sí que molan, pero no hemos visto aún muchos resultados...

- **El 3DO y todas las nuevas máquinas .**

Sí, molan mucho, pero ¿saldrán algún día?

- **Que se hagan películas de videojuegos.**

Que recordemos, ya van cuatro: «Super Mario Bross», «Street Fighter II», «Mortal Kombat» y «Double Dragon». Y hemos oído que se está trabajando en una comedia musical con «Donkey Kong Country» y que Earthworm Jim protagonizará una de espías junto a Sharon Stone. ¿¿¡¡??

- **Que pongáis en lo peor de los juegos el elevado precio de los cartuchos.**

Una pequeña campaña "personal" de uno de nuestros expertos...

- **Que Konami se haya estabelcido en España.**

¡Eso, a ver si le siguen otras compañías!



QUE COLUMBIA ESTÉ A FAVOR DEL ALQUILER DE LOS VIDEOJUEGOS

A partir de este mes podremos alquilar, -de una manera oficial-, cartuchos en los videoclubs. O por lo menos, los distribuidos por Columbia. Y es que esta compañía ha decidido potenciar el alquiler de sus juegos ya que, según ha manifestado en una nota de prensa su Director General, James Armstrong, *"creemos que el alquiler de videojuegos puede ser una sólida base para el desarrollo del mercado"*. Esta iniciativa -que a nosotros personalmente nos parece realmente interesante, al menos una vez perdida toda esperanza de que baje el precio de los cartuchos-, va a permitir que los usuarios podamos conocer mejor los juegos antes de comprarlos y, por tanto, nuestras adquisiciones serán mucho más seguras. De momento, podremos hacerlo con los títulos de Columbia, pero...¿cundirá el ejemplo?

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Carlos del Saz (Madrid). Jordi Sansa (Lérida). Gloria Casal (Castellón). Manuel González (Madrid). Adolfo Pérez de la Hoz (Madrid). Eduard Trejón (Tarragona). Raúl Palancar (Madrid). José Antonio Mayor (Murcia). El Gran JO (Madrid). Javier Genestós (Barcelona). Blas Prieto (Barcelona). NEF (Blanca). Nuria Hernández (Murcia). Jaime Rodríguez (Madrid).

Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.



NI FU NI FA

• La fase de escasez de juegos que atraviesa el Mega CD.

A lo mejor se debe al lanzamiento de la MD 32X...

• Las personas a las que no les gustan las consolas.

Si se lo pasan mejor con los "Reality Shows"... Mejor para ellos, ¡más barato les sale!

• Los últimos juegos de la saga Sonic, que son todos iguales.

Tú lo has dicho.

• «Power Rangers» y «Sailor Moon»: bastante sosetes.

Tú lo has dicho.

• El «Shaq-Fu,», precioso, pero con pocos luchadores y muy fácil.

Ya lo dijimos nosotros.

NO MOLA

• Que sólo haya «Dragon Ball» para Super Nintendo y Mega Drive.

También lo hay para NES. Y no queremos hablar más de la cuenta, pero dicen las malas lenguas no se qué de una versión portátil...

• Que las tiendas Mail no estén en todas las ciudades importantes.

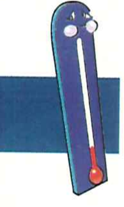
¿Desde cuando Villatempujo es una "ciudad importante"? No hombre, es broma. Pero dales un poco de tiempo y...

• «Secret of Mana» con los textos en inglés.

Ya hemos perdido prácticamente toda esperanza de jugar a los juegos de rol sin un diccionario al lado.

• La mentalidad de algunos padres con respecto a los videojuegos.

A qué padres te refieres, ¿a los que no entienden de qué va esto o a los que tienes que pelearte con ellos para que te dejen jugar a ti?



NO MOLA

• Qué no hagáis una guía sobre «Zelda».

Te remitimos a nuestra "revista hermana" Nintendo Acción. Números 14, 16, 17, 18, 19, 22 y 23. Super Nintendo. N.E.S. y Game Boy.

• Que habléis más de la Saturn que de Ultra 64, lo que demuestra vuestro favoritismo por Sega.

Lamentablemente para nosotros, Sega no piensa lo mismo que tú.

• Lo "bien" que aprovechan las posibilidades del CD, tanto en Sega como en Commodore.

Ese "bien", asi, entre comillas. ¿va con segundas?

• Que los señores de Sega no hayan dado la lista de ganadores del concurso MD 32X.

Han sido tantos y tan buenos vuestros trabajos que han tenido que pensárselo "muy detenidamente". Pero este mes se acaba la espera. O parte de ella... ¡Ah, y además Sega ha regalado 4 MD32X más de las que había prometido, que no está mal!

• Que el «Sonic & Knuckles» no se pueda poner con el «Sonic».

Sí se puede, pero Sega no quiere que lo contemos todavía . Y nosotros somos muy obedientes. Demasiado, quizás...

• Que los juegos sean tan caros.

Y que por más que protestemos no haya manera de que bajen de precio.

• Los que no saben distinguir entre vicio y hobby con respecto a los videojuegos.

Nosotros sí sabemos. Por eso no nos llamamos Vicio Consolas.

• Que vendan juegos tan malos y encima la gente los compre.

Los masoquistas también tienen sus derechos.

• Mega Drive + Mega CD + MD 32X + mandos + enchufes... Pronto parecerá un robot de los Power Rangers.

Sega Transformers. Si lo casas todo correctamente, te sale una recreativa de Virtua Racing. Con asiento, volante y todo.

• La subida de precio de la revista.

¡Perdonadnos, por caridad, perdonadnos!

ATARI QUIERE REVOLUCIONAR EL MERCADO DOMÉSTICO

REALIDAD VIRTUAL EN CASA



Atari ha llegado a un acuerdo con la compañía inglesa Virtuality para realizar un aparato de Realidad Virtual que pueda adaptarse a la Jaguar. La elección de esta compañera de proyecto es bien lógica, ya que Virtuality tiene desde hace algún tiempo una máquina de Realidad Virtual (de la cual os hablamos en el Arcade Show del pasado número) en los salones recreativos más importantes del mundo. Mediante este acuerdo, ambas compañías pretenden conseguir que los usuarios puedan disfrutar del famoso casco de Realidad Virtual en sus propios hogares, con el único requisito de poseer la consola Atari Jaguar.

Según Jon Waldem, directivo de Virtuality, "Atari Jaguar es la única consola en el mercado con un procesador de 64 bits, capaz de soportar con gran calidad juegos de Realidad Virtual. Nuestro objetivo es que los usuarios puedan disfrutar de verdaderas sensaciones de entretenimiento interactivo en sus casas."

Todo parece indicar que este revolucionario periférico constaría de un casco de Realidad Virtual, más un pequeño adaptador que iría conectado directamente a la Jaguar. Está previsto que este sistema VR doméstico esté en el mercado en las Navidades del 95, a un precio aproximado de 200 $ (unas 25.000 pts).

¿PODRÍA REPETIR...

"La familiarización con el asesinato a través de los video juegos deshumaniza a la gente."

Roger Spottiswoode, Director de la película "En el filo de la duda", en el diario El Mundo.

"Nuestro nuevo 3DO será cinco veces más poderoso que el PlayStation".

John Edelson, Director de ventas de 3DO en Europa, en declaraciones a la prensa.

"Vamos a traer los mejores juegos para las mejores consolas".

Roberto Rodríguez, Product-Manager de Dro Soft, en contestación a la pregunta si, tras ser comprados por EA, iban a distribuir 3DO en España.

SONY, EN EL PUNTO DE MIRA DE SEGA Y NINTENDO

Sega y Nintendo se han puesto de acuerdo en un punto: ambas ven como su más directo rival, en cuanto los futuros sistemas se refiere, al PlayStation de Sony. Si recientemente lo revelaba Peter Main, ahora Hayao Nakayama, presidente global de Sega, afirma que la verdadera amenaza para Saturn será la máquina de Sony. Sin duda, el afán de desprestigio mutuo por parte de ambas compañías, Sega y Nintendo, está teniendo un claro benefactor en Sony, ya que ésta se encuentra en boca de todo el mundo.



3DO YA TIENE SU PROPIA REVISTA

Las conversaciones entre la editorial Parangon y Panasonic ya han dado su fruto. En la primera semana de diciembre, se pondrá a la venta en el Reino Unido un nuevo magazine dedicado exclusivamente al sistema 3DO. La nueva revista, denominada "3DO Magazine", incluirá todo tipo de información relacionada con el soporte de Panasonic. También contendrá un CD con las demos de las últimas novedades para este sistema, todo ello a un precio de 5 libras (unas 1.000 pts).

SATURN REDUCE SU "CACHÉ"

Sega of Japón no quiere ser menos que su rival Sony, y ya ha anunciado que la consola Saturn saldrá al mercado a un precio inferior al previsto. Los 510 dólares iniciales pueden quedar reducidos a 460 $, es decir, casi un 10 por ciento menos. Sony, por su parte, ha confirmado que su PlayStation rondará finalmente los 300$, una cifra muy inferior a la que en principio se barajó.

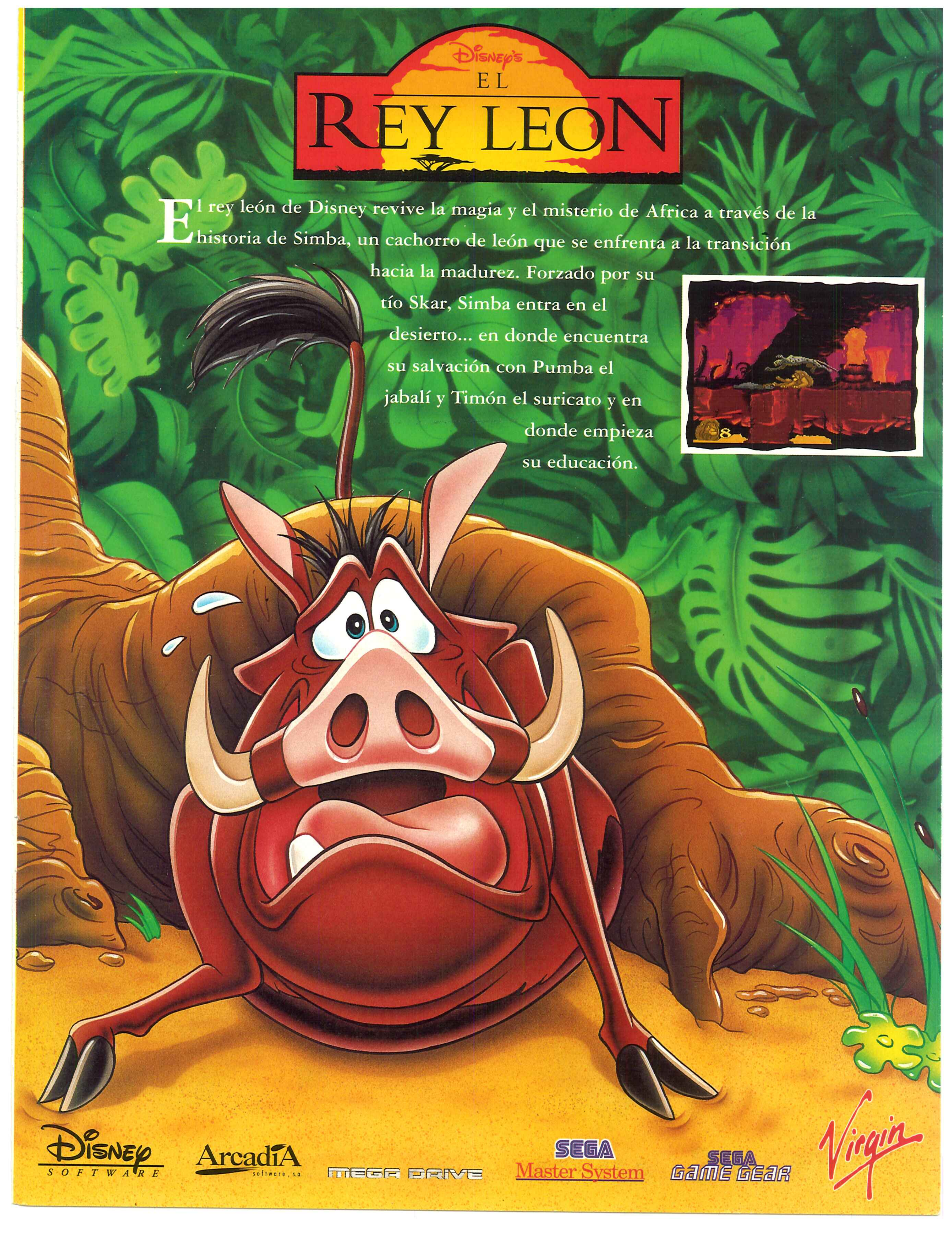
«DONKEY KONG COUNTRY» TAMBIÉN EN CD

En su afán por promocionar el mejor juego para Super NES, Nintendo Europa ha decidido lanzar al mercado la banda sonora original de «Donkey Kong Country» en las próximas fechas. El CD incluirá ocho melodías del juego y se pondrá a la venta en una edición limitada de 100.000 unidades. Su precio será similar al de cualquier CD musical.

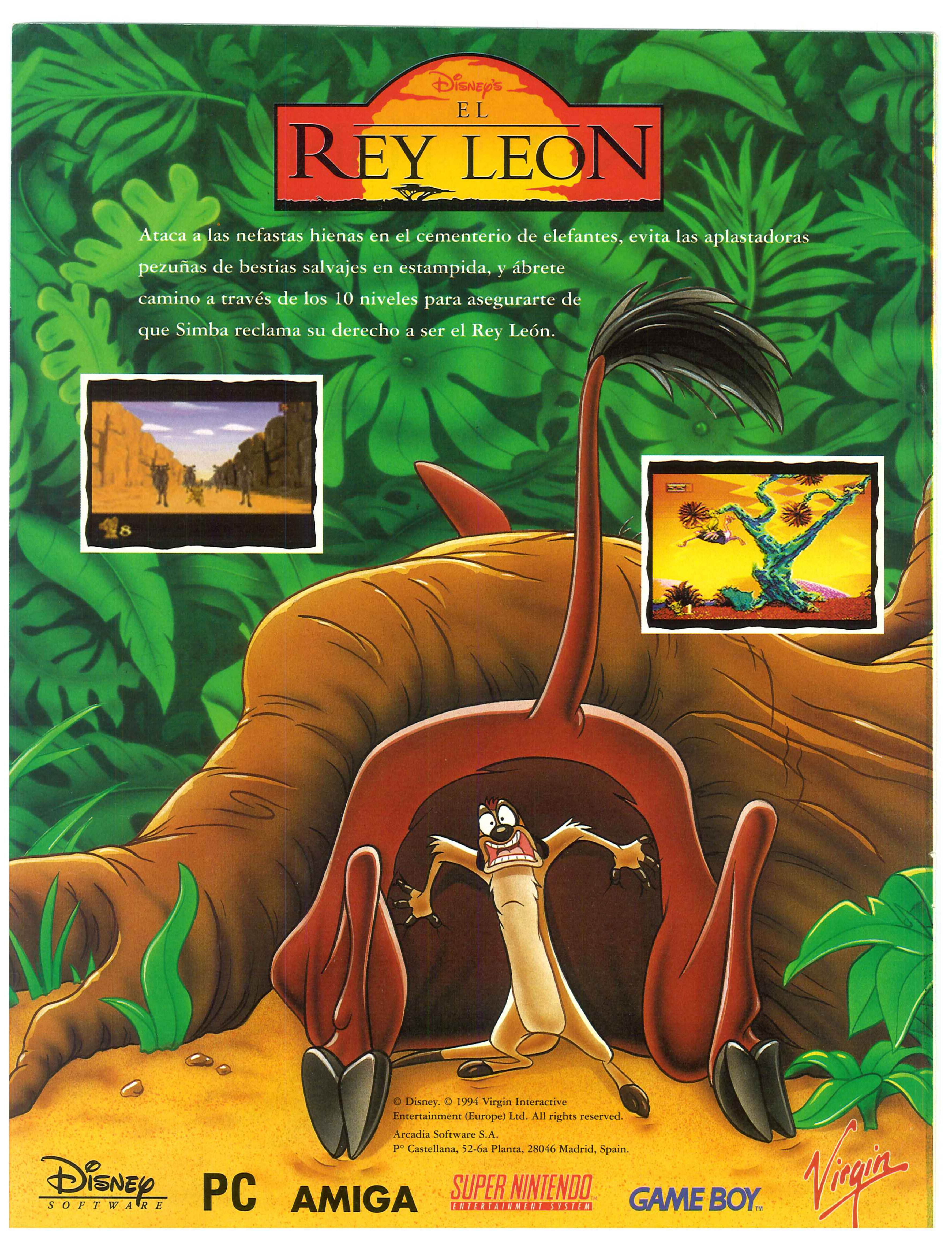
EA QUIERE ARRASAR CON SU «FIFA 95»

Electronic Arts tiene la intención de convertir su nuevo lanzamiento, «FIFA 95», en el cartucho más vendido en la historia de esta compañía. EA afirma que este juego puede alcanzar las 300.000 unidades vendidas sólo en Inglaterra, lo que supondría un 50 por ciento más que las cifras alcanzadas por el anterior «FIFA Soccer», y rompería todos los records de ventas.





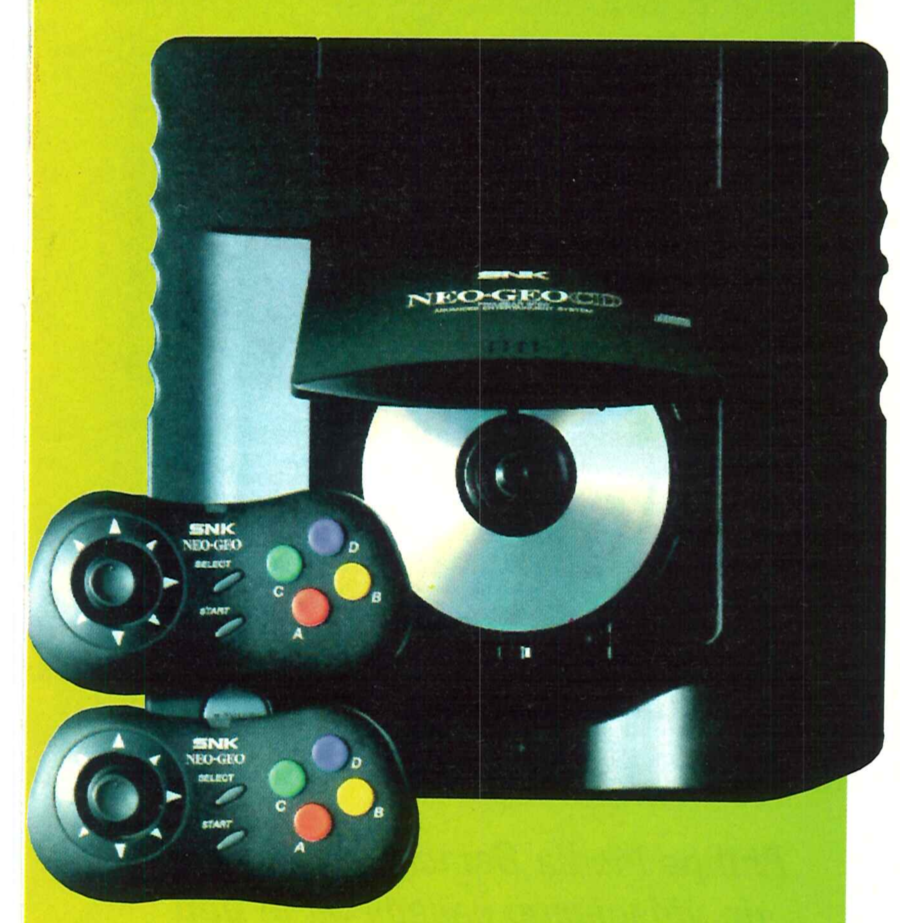
Disney's
EL
REY LEON
El rey león de Disney revive la magia y el misterio de Africa a través de la historia de Simba, un cachorro de león que se enfrenta a la transición hacia la madurez. Forzado por su tío Skar, Simba entra en el desierto... en donde encuentra su salvación con Pumba el jabalí y Timón el suricato y en donde empieza su educación.
Disney Software
Arcadia software, s.a.
Mega Drive
SEGA Master System
SEGA Game Gear
Virgin



DISNEY'S
EL
REY LEON
Ataca a las nefastas hienas en el cementerio de elefantes, evita las aplastadoras pezuñas de bestias salvajes en estampida, y ábrete camino a través de los 10 niveles para asegurarte de que Simba reclama su derecho a ser el Rey León.
© Disney. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Arcadia Software S.A.
P° Castellana, 52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain.
DISNEY SOFTWARE
PC
AMIGA
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
Virgin

Éste es el aparato que finalmente se comercializará en todo el mundo.

NEO GEO CD, ASÍ ES SU ASPECTO DEFINITIVO



Como ya os anunciamos el mes pasado, **SNK** decidió finalmente no comercializar el original **NEO-GEO CD** con carga frontal automática. Por el contrario, pondrá a la venta en todo el mundo la máquina que veis en la imagen, **cuya carga se realiza por la parte superior de forma manual.** La razón de este cambio es muy simple: SNK comprobó que los costes de producción con el modelo original subían en exceso, y esto finalmente podía llevar a un encarecimiento del producto de cara al usuario. Algo parecido sucedió con el lanzamiento del Mega CD en España, y curiosamente por la misma causa: el sistema de carga. Por supuesto, **las dos versiones del Neo-Geo CD son completamente idénticas** en cuanto a características técnicas, accesorios, etc, y tan solo se diferencian en la situación del soporte de los CD's. De este modo, **ahora es más práctico y... más barato.**

Siscomp Games, distribuidor oficial de SNK en España, ya ha puesto a disposición del consumidor este aparato desde el pasado día **20 de noviembre**, y a la lista de juegos que os ofrecimos el mes pasado, ya hay que añadir tres títulos más: **«King of Fighters 94», «Aerofighters» y un juego de «Street Basket»** que ya habréis podido ver en algunos salones recreativos. También está confirmado para el mes de diciembre uno de los lanzamientos más esperados de cara al nuevo año: **«Samurai Shodown 2»**.

EL SABOR DE LA "CAPCOMPETICIÓN"

Por si no lo sabíais, que ya sabemos que a veces andáis un poco despistadillos dándole en casa a vuestro cartucho favorito, desde el pasado 28 de octubre se viene celebrando en 10 salones recreativos de **Madrid, Salamanca** y las localidades madrileñas de **Alcorcón y Alcalá de Henares,** un **campeonato de jugadores de la recreativa «Dark Stalkers» de Capcom**. La primera fase finalizará el próximo **13 de diciembre** y dará un total de 128 clasificados para la gran final, que tendrá lugar **entre los días 27 y 28 de diciembre en el salón Gran Vía 51** de la capital madrileña.

Lo mejor de todo esto es que, aparte de disfrutar del sabor de una auténtica competición de jugones, fuentes de la organización nos han confirmado que todos los finalistas, sin excepción, recibirán su correspondiente premio, que consistirá como mínimo en un póster de Capcom. Pero mucha atención al primero de los premios, que no tiene desperdicio: **trofeo, consola Atari Jaguar, chaqueta de Capcom, un cartucho de Super Nintendo, otro cartucho de Game Boy, un juego de rotuladores Capcom, una camiseta de Dark Stalkers, un póster del mismo juego y una bolsa de Capcom.** El único inconveniente es que, por las propias limitaciones del salón madrileño, sólo pueden tomar parte en el concurso jugadores de **16 años como mínimo.**

«Dirt Trax FX» de Electro Brain entre ellos

NUEVOS CARTUCHOS CON CHIP SUPER FX

Los aficionados a los gráficos poligonales, mapeados en tres dimensiones y rotaciones de vértigo, se van a poner muy contentos. **Electro Brain** va a lanzar su segundo programa con **el Super FX** en sus entrañas y ciertas mejoras gráficas respecto al anterior, entre las que cabe destacar los **256 colores** que puede llegar a mostrar en pantalla. Su nombre: **«Dirt Trax FX»**.

El juego tendrá **ocho modelos de motos** diferentes a elegir y **veinticinco circuitos** especialmente diseñados sobre terrenos rugosos y llenos de baches. También contará con un divertido **modo "Party"** que puede dar diversión a un máximo de **ocho jugadores simultáneos,** en el que jugaréis a un escondite mortal con vuestros adversarios.

Además de esta novedad también se preparan para salir al mercado, con el chip Super FX por bandera, el simulador de conducción **«Power Slide»**, el racing game **«Dirt Racer»** y la apasionante aventura **«Starwing 2»**, los tres programados por la compañía anglosajona **Elite.**



«Dirt Trax FX» MD



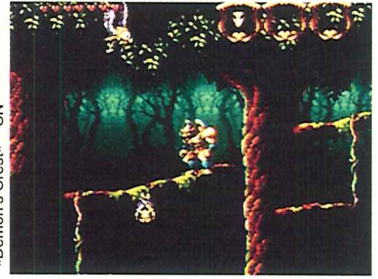
«Dirt Trax FX» MD

NOVEDADES DE CAPCOM PARA EL 95

Una nueva oleada de lanzamientos tiene preparada **Capcom** a partir de las próximas Navidades. La más importante de ellas será **«Bonkers» para Super Nintendo**, un cartucho protagonizado por uno de los personajes más populares entre el público norteamericano: un gato convertido en improvisado justiciero. Él habrá de recuperar tres de los objetos más preciados del Museo Toon: **el sombrero del hechicero, la lámpara del Genio y la voz de la Sirenita,** atrapada en una concha de almeja. Seis niveles de acción incesante y una calidad técnica "made in Capcom" os aguardan en este juego.

Por su parte, **«Demon's Crest»** es un curioso y tenebroso cartucho de aventuras, cuyo protagonista es una habilidosa gárgola llamada **Firebrand.** Su misión consistirá en rescatar las joyas perdidas de la cresta del demonio a lo largo de siete sórdidos niveles. Por fin, no debemos olvidar la conversión de **«The Great Circus Mystery»** (de cuya versión para Super NES os hablamos en el "Made in USA" del pasado número de Hobby Consolas) **para Mega Drive.** Este cartucho está protagonizado por **Mickey y Minnie,** quienes podrán cambiar de disfraz a su antojo para afrontar todos los peligros que les aguardan.


«Bonkers» SN


«Demon's Crest» SN



Una tormenta espectacular en CD «NOVASTORM»

Psygnosis ha decidido apostar por el formato **Mega CD**, al realizar un espectacular juego de combate aéreo situado en el año 2129, **«Novastorm»**. Los protagonistas son dos impresionantes aeronaves, una en defensa de la civilización (**Scavenger 4**), y la otra un ingenio que se ha rebelado contra sus creadores, el mortífero **Scarab X**.

A lo largo del juego recorreréis un total de cuatro mundos distintos, mientras escucháis una banda sonora a la altura del formato compacto. Para vuestro disfrute, Psygnosis ha hecho un afortunado uso de la **tecnología "fractal engine"**, que permite transferir rápidamente imágenes, incluso desde unidades lectoras de CD de simple velocidad. Y por supuesto, no faltarán las consabidas **secuencias de vídeo** a las que el Mega CD nos tiene acostumbrados.

La curiosidad del mes

UN COCHE PARA LOS MÁS JUGONES



No cabe duda de que los videojuegos han entrado a formar parte de nuestra vida cotidiana. Una buena prueba de ello es el último modelo de utilitario urbano que ha sido presentado en el **Salón del Automóvil de París,** de la mano de la empresa **Peugeot.** Su nombre: **el Ion.** Este original vehículo diseñado para el tráfico urbano, cuenta entre sus complementos con un **hueco especialmente diseñado para adaptar videojuegos en su parte trasera.** Por el momento, la compañía francesa no ha facilitado más información sobre este original complemento. Pero estamos seguros de que en los próximos meses habrá más novedades al respecto.

Philips Media Games ha realizado un videojuego basado en el film



«EL CUERVO» SEGUIRÁ VOLANDO EN FORMATO CD

Si la película **"El Cuervo"** ha arrasado entre los miembros de la llamada "Generación X" y ha dejado estupefactos al resto de los espectadores, esperad a conocer el nuevo proyecto de la compañía **Philips Media Games** para **todos los formatos con soporte CD.** Se tratará de un videojuego interactivo que, basándose en el ya célebre cómic de **James O'Barr** y en la película de **Brandon Lee**, continuará la historia de **Eric Draven**. Por lo tanto, el argumento del juego no consistirá en una versión de la película, sino de una continuación de la misma.

En todo caso, lo que sí se mantendrá será tanto la escenografía gótica y siniestra que abundaba en la película, como la línea de su banda sonora. De este modo, es de esperar que el juego se convierta en **uno de los favoritos para los aficionados a lo tenebroso.** Está previsto que el producto esté finalizado **para el próximo verano**, así que todavía habrá que esperar un poco.


MIENTRAS UNOS SE GANAN
LA VIDA HACIENDO EL FISTRO...

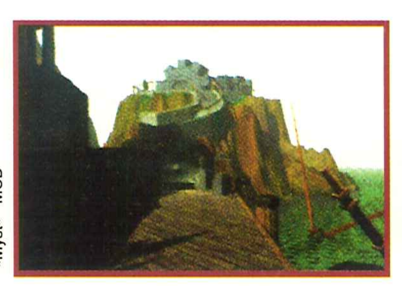
KONAMI DISTRIBUIRÁ EN ESPAÑA SUS JUEGOS PARA MEGA DRIVE

KONAMI®

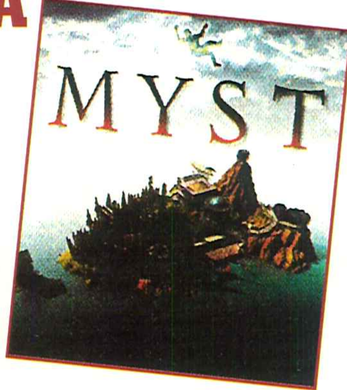
En nuestro último número, os comunicábamos que la compañía **Konami** había decidido encargarse de la distribución en España de sus propios juegos para Nintendo. Pues bien, ahora os vamos a ampliar esta información, ya que lo mismo va a suceder con los juegos que Konami realice **para Mega Drive.**

Hasta ahora, la propia **Sega** se encargaba de distribuir en nuestro país los cartuchos de la compañía nipona. Esto de debía a la existencia de un acuerdo previo entre ambas firmas. Pues bien, las tornas van a cambiar en un futuro próximo, ya que Konami ha decidido encargarse se de la **distribución de sus propios juegos para los 16 bits de Sega en España,** y lo hará a través de la empresa **Gisbor, S. L.**

SUNSOFT: UN PAR DE DISCOS Y UNA CALAVERA.



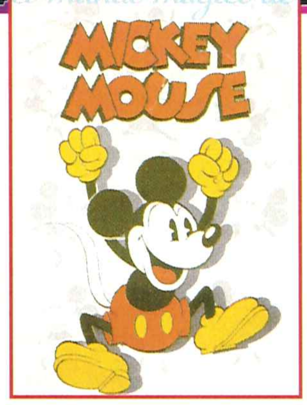
«Myst» MCD



La firma japonesa **Sunsoft** ha enarbolado la bandera pirata en su más reciente **apuesta por el Mega CD.** Los filibusteros más intrépidos de esta compañía han decidido tomar al abordaje el formato compacto en **«The Pirates of Dark Water».** En este juego tendréis que navegar a lo largo y ancho del océano en busca del Tesoro de Rule. Podréis asumir el papel de Ren, joven heredero al trono de la justicia; Tula, la valerosa heroína del juego; o Ioz, un trotamundos que anda en busca de fortuna. Un aviso: abstenerse los que no sean muy hábiles y los flemáticos.

Por otra parte, **«Myst»** es una conversión de un interesante programa que apareció en su día para los ordenadores **PC en formato CD Rom.** Con unos vistosos escenarios y una atractiva banda sonora, os sumergiréis de lleno en una misteriosa aventura repleta de sorpresas.

«Pirates of Dark Water» MCD

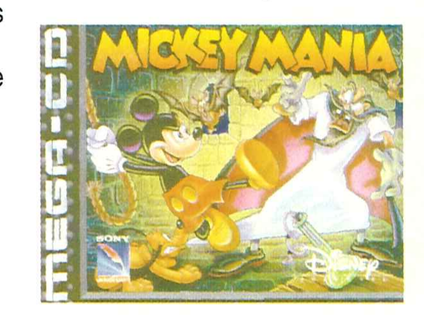


La magia de Disney, a pares: exposición y juego para Mega CD

LA ESTRELLA ES MICKEY MOUSE

Madrid ha sido la ciudad elegida para la inauguración mundial de la exposición **"El Mundo Mágico de Mickey Mouse".** La muestra, ubicada en el **Centro Cultural Conde Duque,** recoge la mayor y más completa exhibición sobre Disney llevada a cabo hasta nuestros días.

La exposición alberga algunas de las colecciones privadas sobre Mickey más importantes del mundo. Transparencias originales utilizadas en la realización de las películas Disney, cuarenta cuadros de artistas del renombre de Andy Warhol, comics, juguetes y demás podrán ser admirados en Madrid **hasta el próximo 29 de enero.** Posteriormente, el mundo de Mickey recorrerá **40 ciudades europeas** entre las que se encuentra **Barcelona,** donde permanecerá **del 15 de marzo al 21 de mayo** del próximo año.



En la muestra no podían faltar los videojuegos, campo en el que Mickey ha vuelto a cobrar protagonismo gracias a **«Mickey Mania».** Al lanzamiento del cartucho para Mega Drive y Super Nintendo se va a sumar la versión **para Mega CD,** también a cargo de **Sony.** Una autentica joya, tanto visual como sonora, que incluye digitalizaciones realizadas por el **mismo actor de doblaje que pone la voz a Mickey en las películas.** Todo un lujo en CD, con el sello de calidad que acompaña a todos los productos Disney, y que resulta altamente jugable y de lo más entretenido.

Al contrario que el resto de distribuidoras

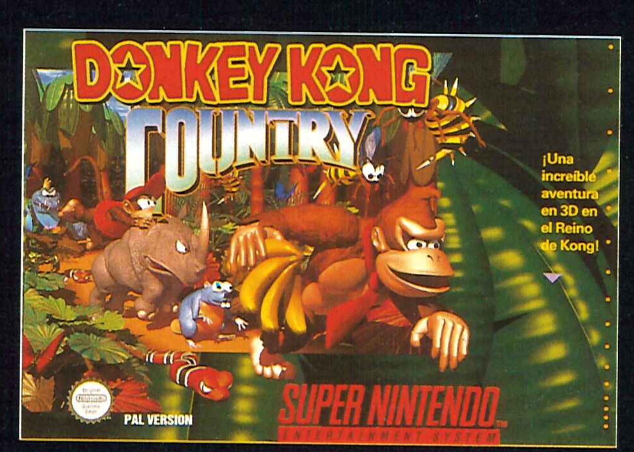
COLUMBIA, A FAVOR DEL ALQUILER DE JUEGOS

Como ya sabéis, las distribuidoras de cartuchos habían estado hasta ahora en contra del alquiler de videojuegos. Pues bien, a pesar de la oposición de la mayoría de estas compañías, **Columbia ha decidido autorizar y animar a los videoclubs a que alquilen los cartuchos aparecidos bajo su sello.**

Columbia piensa que el alquiler puede aumentar la afición hacia los videojuegos y, a la vez, pone al alcance del consumidor un producto del que, de otro modo, no podría disfrutar por su elevado precio. Por ello, pronto podremos disponer -y de una manera totalmente legal-, del alquiler de cartuchos como **«Mickey Mania», «Vortex»** y un largo etcétera de muy buenos títulos distribuidos por Columbia.

Esta iniciativa puede no resultar muy del agrado de las dos grandes, Sega y Nintendo, por lo que es posible que en los próximos días se abra una polémica sobre el tema. Os mantendremos informados.

...ADIVINA QUE GORILA LLEGARA A MINISTRO



SOLO PARA EL CEREBRO DE LA BESTIA.

SUPER NINTENDO



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

ASG SE LO MONTA A LO GRANDE



Probablemente casi ninguno de vosotros conozca una empresa que se llama **ASG Technologies.** Pues bien, sus responsables están dispuestos a darse a conocer por todo lo alto, con un nuevo producto denominado **Video Jukebox VJ para Mega Drive, Mega CD, Super Nintendo y la Jaguar de Atari.** Con él se podrán insertar en la consola **seis cartuchos al mismo tiempo,** y elegir cualquiera de ellos pulsando simplemente un botón. Este periférico contiene asimismo un hueco para guardar los manuales de vuestros juegos favoritos, y se puede conectar a otras unidades del mismo producto para almacenar más cartuchos.

En la misma línea de poner las cosas más fáciles y, sobre todo, más cómodas a los usuarios de las consolas mencionadas, está situado **el InfraRAD,** un aparato que se puede considerar complementario del anterior. Va provisto de dos entradas de pad en su parte frontal, de tal modo que el jugador **puede conectar su mando y activar automáticamente todas las funciones del mismo** (como la cámara lenta y el disparo automático), además de manejar los juegos por rayos infrarrojos y accionar todos los botones del Video Jukebox VJ.

Por último, ASG también tiene reservada una sorpresa especial a los usuarios de **Mega CD:** un juego titulado **«Time Slip»**, con viajes a través del tiempo y una perspectiva al más puro estilo «Doom», que es la última fiebre jugona del momento.

GANADORES MD 32X

Por fin podemos ofreceros la lista de ganadores de nuestro concurso MD 32X -que, como véis tiene 4 premios más de los anunciados ya que Sega se ha quedado absolutamente alucinada con la creatividad de huestros lectores-. Lo que ocurre es que este mes, por razones de espacio, tan sólo os vamos a poder ofrecer los nombres de los autores de los trabajos que han resultado premiados. Pero tranquilos, porque el mes próximo os ofreceremos un amplio reportaje y os mostraremos la genialidad de los ganadores.

MEJOR PANTALLA
- Jordi Masllovet Martínez (Sabadell)
- Antonio Rueda Hernández (Elche)

MEJOR ARGUMENTO
- José Huvaidi Bueno (Granada)
- Raúl Martínez Suárez (Jaén)

MEJOR ENEMIGO
- Juan Jesús Gómez Hinestrosa (Huelva)
- Daniel Vendrell Odyber (Barcelona)

MEJOR PROTAGONISTA
- Iker Paz Blázquez (Bilbao)
- Josep Cánovas Rodríguez (Barcelona)

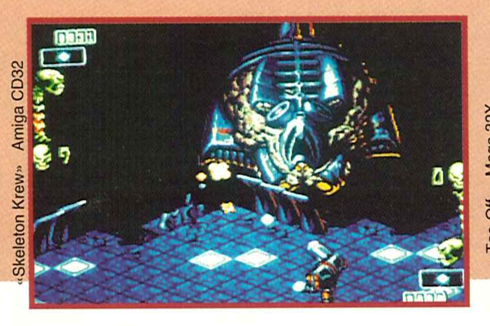
PREMIOS ESPECIALES
- Eduardo Montoya López (Premio al Mejor Trabajo de un Menor de 12 años)
- Estíbaliz Sánchez Nogueiras (Toledo) (Premio al Mejor Trabajo Femenino)
- José Manuel Alba Barroso (Málaga)
- Santiago Cobo Roldán (Cantabria)
- Miguel Ángel Sánchez Fraile (Cádiz)
- José Manuel González Hidalgo (Vizcaya)

CORE ENGRASA LA MAQUINARIA



Está claro que los programadores de **Core** no tienen ningún reparo a la hora de desarrollar juegos para nuevos formatos, por inéditos y poco experimentados que sean. Tal es el caso del último bombazo de Sega, el **Mega 32X,** para el que Core ya tiene preparada una serie de lanzamientos. Uno de los primeros será **«Tee-Off»**, un **cartucho de golf apto para todos los públicos,** con el que podréis disfrutar tanto los entendidos como los principiantes en la materia. Los cuatro campos que componen el juego están **completamente diseñados en tres dimensiones**, con otras tantas "tomas" de vídeo para seguir el desarrollo de la partida. Para ir cogiéndole poco a poco el tranquillo, dispondréis de dos niveles de dificultad. A cada uno de ellos corresponden dos campos y no podréis acceder al nivel más avanzado hasta que hayáis superado la categoría de aficionado.

Por otra parte, los chicos de Core siguen confiando en las posibilidades de un formato tan injustamente olvidado como **Amiga CD32,** para el que tienen previsto lanzar dos juegos como **«Skeleton Krew» y «Dragonstone».** El primero presentará las mismas características que en su futura versión para Mega Drive: **acción y disparos a raudales,** con opción de uno o dos jugadores a lo largo de siete asfixiantes niveles de juego. «Dragonstone» es un **fascinante juego de rol**, en el que asumiréis el papel de un espíritu que luchará contra todo tipo de seres monstruosos, a lo largo de siete emocionantes fases.



«Skeleton Krew» Amiga CD32



«Tee-Off» Mega 32X

CONTROLATE CON

Power DRIVE

IBM PC

CD-ROM

AMIGA

S.NES

MEGA DRIVE

GAME GEAR

"POWER DRIVE un programa que colmará plenamente tus ansias competitivas"
SUPER JUEGOS

"Parece que U.S. Gold mete la primera con POWER DRIVE"
MEAN MACHINES

"Es rápido, furioso y sobre todo, divertido"
SEGA PRO

"Excelente reproducción del Mundial de Rallyes. Los vehículos se comportan como verdaderos turismos de campeonato: trompos, cruzadas, apuradas de frenada... Realismo total"
TODO SEGA

Rage Software

U.S. GOLD

SABRAS CUANDO ES EL MOMENTO




«Star Trek» SN


«Star Trek» SN

INTERPLAY ENTRA EN UNA NUEVA ÓRBITA

Tras saborear las mieles del éxito con «Clay Fighter», **Interplay** quiere seguir en la brecha, y para ello prepara una nueva oleada de lanzamientos. En primer lugar, la conversión **a Super NES de «Star Trek - Starfleet Academy»**, con la que podréis asumir el papel del Capitán de Klingon o del Comandante de Romulan en su lucha contra la Federación. El juego se desarrolla mediante diálogos interactivos y podréis controlar todos los mandos de la nave.

Otra interesante novedad será **«Blackhawk», también para Super Nintendo,** cuya característica principal residirá en la acción trepidante en medio de unos escenarios de ciencia ficción y efectos de "rotoscoping" para dejaros con la boca abierta.

Finalmente, anunciaros la conversión de **«Clay Fighter» para Mega Drive.** El doble de Elvis, la loca cantante de ópera y toda esa pandilla de seres estrafalarios se darán cita en los 16 bits de Sega, con todo el humor que derrochaba la versión de Super.



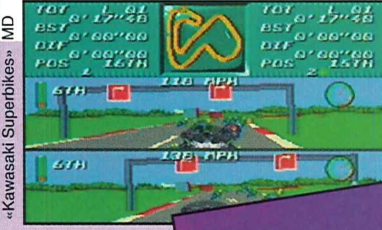
«Clay Fighter» MD



«Clay Fighter» MD



«F-1» Mega CD


«Kawasaki Superbikes» MD

DOMARK: CARTUCHOS CON MUCHA PÓLVORA

Los chicos de **Domark** ya tienen su cartucho mata-mata con perspectiva en primera persona, acción a raudales y la rapidez de reflejos como arma principal. Su Nombre: **«Bloodshot» para Mega Drive.** La misma compañía también deleitará a los usuarios de MD con **«Total Football»**, un divertido cartucho de fútbol, y a los de, Super Nintendo con **«Jon Ritman's Soccerama».**

Por otra parte, Domark prepara la conversión de **«Marko's Magic Football»** a Super Nintendo y Mega CD, **«F1 World Championship Edition»** para MD, Mega CD, GG y SN, y **«Kawasaki Superbikes»** para MD y GG.


«Jon Ritman's» SN


«Total Football» MD

La peor noticia del mes

Pierden terreno ante los productos tradicionales

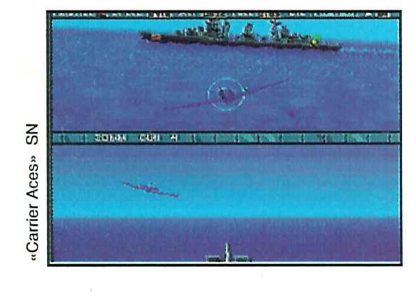
LAS CONSOLAS YA NO SON LOS JUGUETES MÁS VENDIDOS EN INGLATERRA

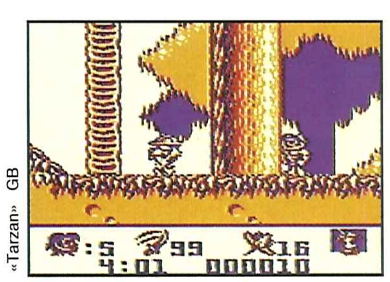
Los grandes almacenes ingleses especializados en **juguetes Hamleys** han desvelado **la lista de los diez productos más vendidos en sus instalaciones**. En esa lista de diez artículos **no aparece el nombre de Nintendo,** algo que no ocurría desde hace cinco años. **Sega** tampoco está saliendo muy bien parada en estas fiestas navideñas, ya que **ha bajado de la primera posición, que ocupaba desde hace dos años consecutivos, hasta el cuarto puesto,** por debajo de los Power Rangers, Barbie y los incombustibles muñecos de peluche que ocupan lo más alto de este preciado escalafón juguetero. Confiamos en que esta noticia tan poco halagüeña haga pensar un poco a programadores y distribuidores respecto al precio de los cartuchos, la relación calidad-precio, etc.

EL ÚLTIMO GRITO DE GAMETEK

Dos interesantes cartuchos tiene preparadas **Gametek** para animar la campaña navideña. Por una parte, un juego con un rancio sabor peliculero, **«Tarzan» para Game Boy.** El héroe de la liana tendrá que luchar contra todos sus adversarios de la selva, armado con su infalible cuchillo, su arco y sus flechas, para **rescatar a su fiel compañera Jane.** En el camino tendrá que recurrir a los conocimientos de un curandero para salvar a Chita, y habrá de deshacerse de las serpientes, arañas, cocodrilos y pirañas que le atacarán a cada paso.

Pero sin duda, la sorpresa más interesante que tiene reservada Gametek es **«Carrier Aces» para Super Nintendo,** donde os veréis envueltos en un encarnizado combate aéreo por el control de siete islas del Pacífico. En él podréis elegir a cualquiera de los dos contendientes, las **escuadras estadounidense y japonesa,** y la acción se centrará durante la Segunda Guerra Mundial.


«Carrier Aces» SN



«Tarzan» GB

X BUENAS RAZONES PARA CONSEGUIR QUE TE REGALEN MEGA MAN X

I. Porque disfrutarás con gráficos sorprendentes.

II. Porque lo tiene tu mejor amigo.

III. Porque cuenta con 12 megas y 12 niveles de acción.

IV. Porque seguro que ligas más.

V. Porque te va a durar mucho.

VI. Porque estás deseando jugarlo.

VII. Porque por algo lleva tantos años de éxitos.

VIII. Porque sólo faltas tú por tenerlo.

IX. Porque es un auténtico héroe en Super Nintendo.

X. Porque, en el fondo, te gustaría ser como Mega Man.



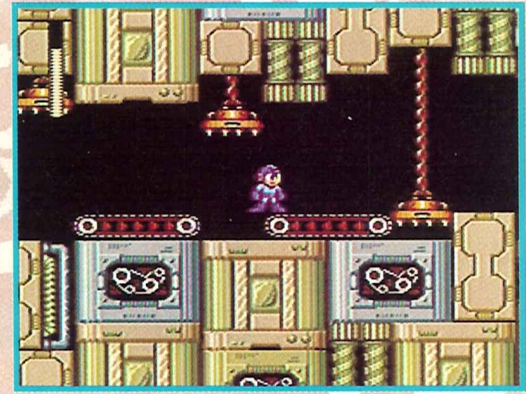


Mega Man: The Wily Wars

Mega Man ya está en Mega Drive

Tras más de dos años desde que se difundieran las primeras noticias, con lanzamiento de pegatinas de Sonic y Mega Man dándose un apretón de manos incluido, aparece el primer cartucho de este megahéroe **para Mega Drive-Genesis**. Se trata de una recopilación de los programas aparecidos para los ocho bit de Nintendo: «Mega Man», «Mega Man 2» y «Mega Man 3», con las oportunas mejoras dada la mayor capacidad de Mega Drive. Esta **primera aparición de Mega Man en un soporte de Sega,** que llegará muy pronto a nuestro país, cuenta entre sus virtudes con la opción de **guardar hasta tres partidas en memoria.**

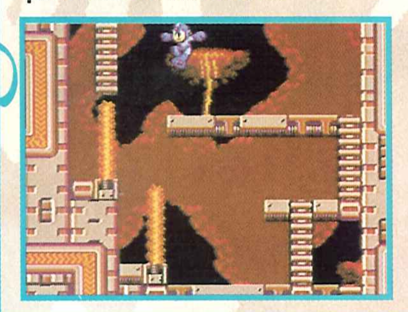








Aparte de todas las fases de los tres juegos aparecidos para Nintendo Entertainment System, en el «Mega Man» de Mega Drive se pueden encontrar zonas de bonus que no han aparecido antes.





Consola: Mega Drive

Compañía: Capcom

Megas: 16

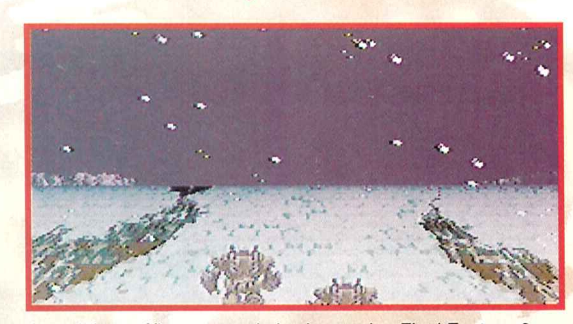
Antecedentes: Los más de doce títulos para consolas Nintendo que han visto la luz con este héroe cibernético como protagonista. Y más concretamente, las tres partes de «Mega Man» para NES.

Final Fantasy 3

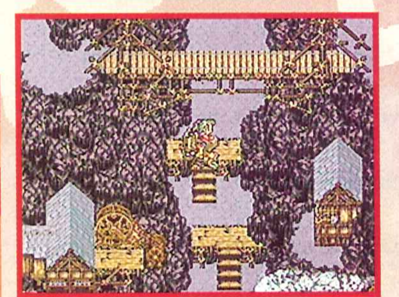
La fantasía es inagotable

La tercera de **«Final Fantasy»** ha sido **traducida al inglés** para su posterior lanzamiento en los USA. En esta nueva aventura destaca el aspecto gráfico, gracias a **fotografías digitalizadas** que sacan mayor partido a la paleta de Super Nes.

Los combates **mantienen la estructura de menú**, y hacen su aparición personajes conocidos por los incondicionales del rol, como los pájaros Chocobos o unos seres muy parecidos a los Moogles de «Secret of Mana».



La calidad gráfica es una de las bazas de «Final Fantasy 3» para conquistar el corazón y la vista de los roleros nipones.



La estructura del programa está compuesta por dos mundos diferentes, cada uno de ellos con más de veinticinco zonas. Un juego de larga duración.



Consola: Super Nintendo

Compañía: Squaresoft

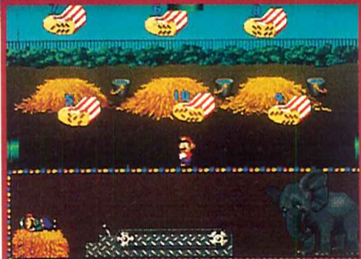
Megas: 24

Antecedentes: Squaresoft ha creado un rol "marca de la casa". Buen ejemplo de ello es que la saga «Final Fantasy», «Secret of Mana» e incluso «Mystic Quest» presentan personajes comunes.



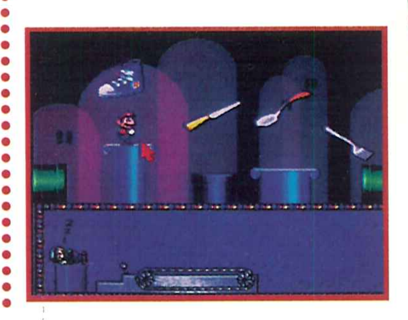
Mario's early years



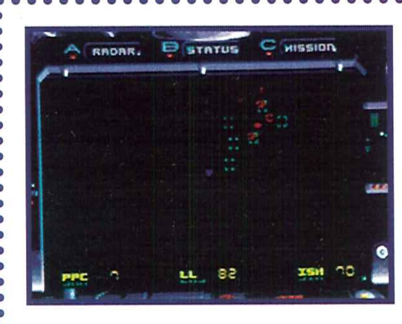


Mario sube a la palestra. El entrañable Mario ha decidido dar unas cuantas lecciones a los "peques" de entre 3 y 6 años de edad, dentro de un cartucho **para Super NES** de gran contenido didáctico. Está destinado tanto a padres como a hijos, ya que aquéllos podrán también disfrutar con los **divertidos juegos de aprendizaje** que contiene.

Está dividido en varias partes, como por ejemplo **"Fun with Numbers"**, que enseña a contar (en inglés, por supuesto), o **"Fun with Letters"**, la cual familiariza al chavalín con el abecedario. La pena es que cartuchos como éste nunca lleguen a España.



Battletech



Mamporros acorazados. Si os encantan los abrasivos combates de corazas metálicas, apuntaos a lo último de **Extreme** para **Mega Drive** (o Genesis, como dicen por esos pagos). La acción se sitúa en el año 3050 de nuestra era, y trata de la sangrienta guerra entre los Clanes y la Esfera Interior.

A lo largo de **25 misiones** que se desarrollan en **5 planetas diferentes**, pueden participar en él **uno o dos jugadores** (uno actuará como piloto y el otro controlará el sistema de armamento). En cuanto al aspecto técnico, unos espectaculares gráficos se combinan con estruendosos efectos sonoros, para dar como resultado un cóctel realmente explosivo.

Nuevas series TV

De la viñeta a la pequeña pantalla. A este lado del charco, las series televisivas basadas en personajes del cómic proliferan por todas partes. Una de las más populares es **"Marvel Action Hour"**, que corre a cargo de los **Cuatro Fantásticos y el Hombre de Hierro.** Aparte de su contenido, el interés de esta serie radica en su moderna tecnología, ya que incorpora los últimos avances **en cuanto a animación por ordenador e imágenes en 3D.** Así, uno de sus mayores exponentes es el **Fantasticar**, un vehículo similar a los dinosaurios del Jurassic.





Urgencias prehistóricas. El infeliz de Monobe se encuentra solo en un mundo primitivo, rodeado de **escenarios inhóspitos y fieras armadas** hasta los dientes con los últimos avances de la técnica.

Como en casi todos los juegos que **combinan las plataformas y la estrategia,** en este cartucho **de Mega Drive** disponéis de un mapa, de un inventario que podéis consultar cada vez que recojáis un objeto especial y de un traje dotado de múltiples poderes especiales. Así, uno de los artilugios más curiosos de este juego es el **Transnodo,** con el que podréis viajar de una fase a otra en menos que canta un gallo.



Béisbol de 8 bits. Los jugadores de la liga norteamericana de béisbol han protagonizado una huelga que ha paralizado la temporada. Pero en contrapartida, la Game Gear se ha descolgado con un fiel simulador de este deporte, conversión del magnífico cartucho de Mega Drive.

En los 8 bits de Sega tiene cabida una liga con los mejores equipos yankees, incluyendo 162 partidos, los "play offs" y una fastuosa temporada mundial. Por supuesto, se pueden realizar todas las acciones del juego, desde los lanzamientos hasta la recogida de la pelota en el aire, y como guinda os podéis deleitar con efectos tridimensionales como el agrandamiento de la pelota al perderse entre el público.

R.B.I. Baseball'94



¡HA VUELTO!
EL CLÁSICO
DE LAS RECREATIVAS
SE CUELA
EN TU HABITACIÓN
Primero se lleva a la chica, después se enfrenta a Mario… y ahora, para colmo, se mete en tu Gameboy.
DONKEY KONG vuelve pegando fuerte. Con 100 fases para vivir la máxima diversión en tu portátil y, si tienes el accesorio Super Gameboy, también a todo color en tu Super Nintendo.
Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
©1994 Nintendo
PHILIPS
TETRIS 2
SUPER NINTENDO
SELECT START
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

SEGA Y NAMCO se adelantan al futuro

Todo el mundo está pendiente de la llegada de los nuevos sistemas domésticos. Sin embargo, algunas compañías siguen en busca de la perfección tecnológica del entretenimiento, a través de los juegos que más tarde presentan en los salones recreativos. Es el caso de Sega y Namco, que están a punto de finalizar sus trabajos para el 95: «Virtua Fighter 2» y «Ace Driver».

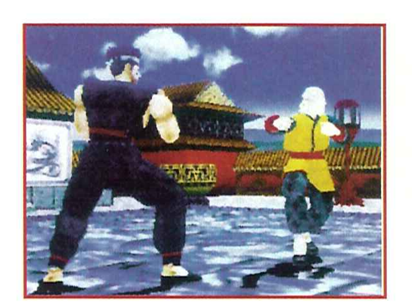
Hace un par de números os hablaba del **AM 2,** el departamento de investigación y máquinas recreativas de Sega, responsable de juegos tan atractivos como **«Daytona USA» o «Desert Tank»**, por nombrar tan solo los últimos. Por su parte, **Namco** ha despertado el interés de todo el mundo durante el pasado año con su programa **«Ridge Racer»,** uno de los juegos más innovadores del 94. Así las cosas, no cabe duda de que estamos ante dos de las compañías más sorprendentes del momento en cuanto a formatos arcade se refiere. Y ahora, una vez más, van a anticiparse a sus competidores con dos lanzamientos que darán mucho que hablar.

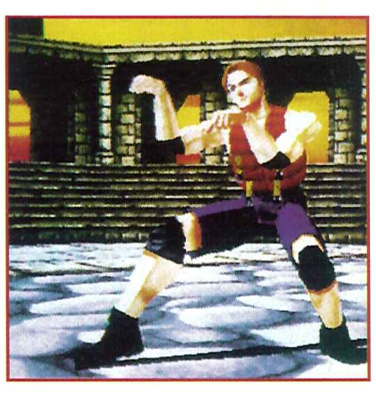
«Virtua Fighter 2», más cerca de la realidad

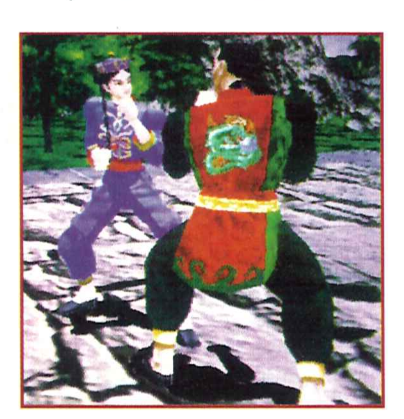
Cuando hace aproximadamente un año Sega lanzó a los salones de todo el mundo el juego **«Virtua Fighter»,** supuso toda una revolución en el género de lucha, gracias a la impresionante **utilización de gráficos vectoriales y a la inclusión de efectos de rotación, zooms** y unos movimientos tan suaves que casi asustaban. Se trataba del segundo trabajo de AM 2 con su **Model 1,** el sistema de hardware **para máquinas recreativas de Sega.**

En la actualidad, Sega ya cuenta con un sistema mucho más potente, el **Model 2,** del que ya hemos podido ver los sensacionales «Daytona USA» o «Desert Tank». Pues bien, el tercer juego en discordia realizado con este sistema será **«Virtua Fighter 2»,** la secuela de aquel increíble programa, repleto de mejoras y novedades.

Para empezar, os diré que **la velocidad será dos veces mayor** que en la primera parte, aunque esto no es nada comparado con los **300.000**







«Virtua Fighter 2» ha mejorado notablemente su calidad gráfica con respecto a la primera parte. Ahora el aspecto del juego es mucho más real.







«Ace Driver» pretende superar la calidad conseguida con «Ridge Racer». Las texturas y el sombreado de polígonos se realizan durante todo el desarrollo del juego, todo un avance técnico.

polígonos, con sus correspondientes texturas, que manejará por segundo. Además, el aspecto de este «VF 2» no tendrá nada que ver con sus antecesor. Nos encontraremos con unos decorados cuidados al detalle, casi reales, y con unos personajes que no parecerán tallados en madera, sino que tendrán un aspecto mucho más humano. Y es que AM 2 ha dotado a su Model 2 de **una memoria extra, que impide que la creación de polígonos en la distancia se note,** como sucedía en «Daytona». Con esta gran ventaja, las mejoras gráficas que presentará este «Virtua Fighter 2» van a suponer una demostración técnica por parte de AM 2.

En cuanto al juego en sí, os diré que se han incluido dos nuevos personajes, **Lion y Shuntei,** y todo un repertorio de movimientos y combos. Esperemos que para **principios del 95** podamos tener este juego en los salones españoles.

«Ace Driver», el simulador del futuro

La compañía **Namco** lleva un buen puñado de años haciendo las delicias de todos los jugadores. Sin embargo, fue en el mes de **octubre del 93** cuando se destapó con el lanzamiento de un **"racing-game"** impresionante en todos sus aspectos: **«Ridge Racer»,** un espectacular simulador basado en el sistema de hardware **System 22,** propiedad de la propia Namco. Ahora, y en vista del éxito obtenido con este juego, Namco ha decidido apostar fuerte por este género, por lo que en el 95 nos va a deleitar con otro gran programa, **«Ace Driver».**

En esta ocasión se han cambiado los modelos de prototipo por **bólidos al estilo de la Fórmula Indy.** Pero ésta no será la principal diferencia que presentará este cartucho respecto al ya citado, ya que «Ace Driver» contendrá **los gráficos más innovadores que se hayan visto en un juego de coches,** superando incluso al propio «Ridge Racer» y a «Daytona». De este modo, mientras «Ridge Racer» sólo incluía efectos de mapeado en las secuencias previas a las carreras, «Ace Driver» contendrá un **espectacular mapeado de texturas y sombreados durante el desarrollo de todo el juego,** con lo cual el realismo subirá muchísimos enteros. La posibilidad de realizar el sombreado de formas en tiempo real se debe a la inclusión de **un chip llamado TR 3,** un microprocesador capacitado exclusivamente para estos efectos.

En los salones se podrán ver modelos que incluyan **de dos a ocho máquinas** conectadas, que permitirán la participación de otros tantos jugadores a la vez. Además, el juego contendrá también curiosos detalles, como la aparición de dos espejos retrovisores en la pantalla y la posibilidad de elegir diferentes perspectivas.

Eso sí, aún habrá que esperar un poco, ya que «Ace Driver» **llegará a nuestro país en marzo del 95.**





En «Ace Driver» se pueden adoptar diferentes perspectivas, algo que no sucedía en «Ridge Racer». Un mejorado System 22 ha permitido la realización de un juego de estas características.

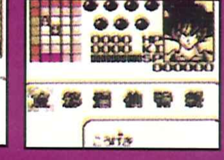


Goldstar lanza su nuevo modelo de 3DO

Como ya os hemos contado en varias ocasiones, **The 3DO Company** ha concedido licencias a varias compañías para que realicen **sus propios sistemas de hardware,** obviamente **basados en la tecnología 3DO** y totalmente compatibles. El primero y más famoso es el **FZ-1 Real Multiplayer de Panasonic,** pero **Sanyo** también ha manufacturado otro en Japón con un diseño distinto.

Ahora **Goldstar,** una compañía coreana conocida en occidente por sus videos y radiocasettes, ha puesto a la venta en USA su propio sistema 3DO, llamado **GPA 101M.** Por supuesto, las características técnicas son idénticas al modelo de Panasonic, pero el diseño es distinto, **más sobrio y con un espectacular pad de 7 botones.** El GPA 101M ha salido al mismo precio que el FZ-1, es decir, **399$.**





Tenemos Goku hasta en Game Boy

Ya sé que no es muy habitual que os hable de **consolas portátiles** en esta sección, pero en este caso no he sido capaz de resistirme a la tentación. Y es que sé de buena tinta que a muchos de vosotros os tiran mucho. Así que aquí os muestro un par de pantallas en las que el **Super Guerrero** por excelencia aparece en **un juego de rol para Game Boy, con 2 megas** de memoria y muchos textos en "chinaka". Su precio en Japón es de **4.800 yens,** lo que al cambio vienen a suponer unas **5.000 pesetas.** Una muestra más de la gran versatilidad de nuestro amigo Goku.

GAME MASTERS
por M.A.D.

Saturn y PlayStation ya están disponibles... en Japón

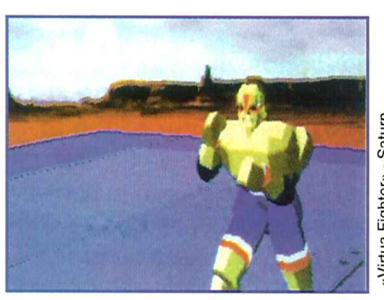
Dos de los soportes que marcarán el futuro del sector del videojuego ya se encuentran disponibles en el mercado japonés, nada menos que la **Saturn de Sega** y el **PlayStation de Sony.** Para ser más concretos, cuando leáis estas líneas la Saturn ya llevará un par de semanas a la venta, mientras que el PlayStation tiene su fecha de lanzamiento para el **3 de diciembre.** Con estos dos sistemas se da el pistoletazo de salida para lo que muchos ya han empezado a llamar "la madre de todas las batallas", o sea, la pugna por **liderar el mercado de los nuevos soportes** en un futuro a medio plazo.

Sega da así por finalizado un proyecto que nos ha traído por la calle de la amargura a los medios de comunicación: rumores, cambios, mejoras en el último momento, etc. Y es que la participación de compañías tan dispares como **JVC** (creadores del **soporte CD-ROM de la máquina**), **Hitachi** (responsables de los famosos **chips SH1 y SH2**) o **Yamaha** (para todo el **apartado de sonido**), crea muchas complicaciones, máxime cuando Sega se está jugando su futuro con este engendro.

Ha pasado casi un año desde que comenzaron a llegar las primeras noticias sobre esta máquina, y por fin ha llegado la hora de la verdad. De momento, os puedo confirmar cuáles son los primeros títulos que han aparecido con la Saturn: **«Virtua Fighter» (Sega), «Clockwork Knight» (Sega), «Victory Goal» (Sega), «Race Drivin» (Tengen) y «Tama» (Tengen).**

En cuanto a **Sony,** ha confirmado la **disminución del precio final de su PlayStation (rondará los 410 $),** así como el hecho de que los juegos en CD serán **de color negro,** para distinguirlos del resto de los CD's. En principio se pondrán a la venta ocho junto a la máquina, entre ellos **«Ridge Racer», «Philosoma», «Motor Toon GP», «Tama», «Victory Zone»** o **«Ultimate Parodius».** Sony ha preparado un súper campaña publicitaria y ha revelado que sus previsiones de ventas se acercan al **millón de unidades en los seis primeros meses.**

En fin, ahora sólo cabe esperar que estas máquinas lleguen a nuestro país, lo cual no sucederá hasta **dentro de, al menos, un año.** Pero no os preocupéis, os mantendremos al día. ¿O acaso no llevo haciéndolo desde hace mucho tiempo? Un saludo de M.A.D.


«Virtua Fighter» - Saturn

Éstos son dos de los primeros juegos que han aparecido en Japón junto al lanzamiento de la Saturn, en noviembre.


«Gail Racer» - Saturn

el BUZÓN de los GAME MASTERS

¿Cómo van esas dudas, amigos? Por lo que leo, seguís el "culebrón" de los nuevos soportes con auténtico interés. A ver si os aclaro algo.

Querido Daniel Sánchez Sánchez, creo que en la entrevista que os ofrecí el mes pasado con **Peter Main,** este asunto quedó bastante claro. En principio, **Ultra 64 llevará cartuchos de Mega-memoria,** y posteriormente es posible que pueda añadirse un soporte CD, pero siempre y cuando esta tecnología se encuentre en un nivel superior, según sus propias palabras . De todos modos, queda más de un año para que salga al mercado el Ultra 64, y en ese tiempo puede pasar de todo.

Estimado Luis Alberto Pavón, lo tuyo con la **Jaguar** empieza a rayar el fanatismo.No hombre, es broma. No está mal que apuestes con firmeza por una consola determinada, pero **no puedes compararla con soportes que ni siquiera han salido** y, mucho menos, juzgar éstos con dureza. Aun así, me parece fenomenal que este tema fomente el debate entre vosotros.

Los datos que me cuentas no son muy exactos, amigo Vicente Ruiz, así que te lo voy a aclarar. El **procesador 3D de PlayStation** es un operador de polígonos del cual Sony afirma que puede calcular **1,5 millones de polígonos "flat-shaded" por segundo** (es decir, polígonos sin ningún tipo de sombreado ni texturas y de un solo color), **o bien 500.000 pol/seg. con mapeados de texturas,** en los cuales incide la luz. Por otro lado, el procesador gráfico puede dibujar **hasta 360.000 pol/ seg.** Sin embargo, la máquina no podría soportar estas impresionantes cifras siempre que hubiera que procesar más información, por ejemplo, que aumente el tamaño de los polígonos, el numero de colores, la calidad de las texturas..

En fin, no dejéis de escribirme a : **Hobby Consolas. Game Masters. C/ de los Ciruelos n 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**


CID FCA!
VOTA MARIO
VOTA MARIO
VOTA MARIO
VOTA MARIO
VOTA MARIO
ESTO ES LA GUERRA.
Hasta hace poco tiempo,
Mario solo tenía rivales facilones.
Pero desde que apareció Wario, la cosa ha cambiado
bastante. Se han declarado la guerra
mutuamente y ahora... vale todo.
La cuestión es ir con los buenos, con los malos
o con los dos. Tú eliges.
¡Armate hasta los dientes! y sé Mario, Wario, o los dos.
GAME BOY
GAME BOY
WARIO LAND
GAME BOY
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



Desert Tank

La Madre de Todas las Batallas

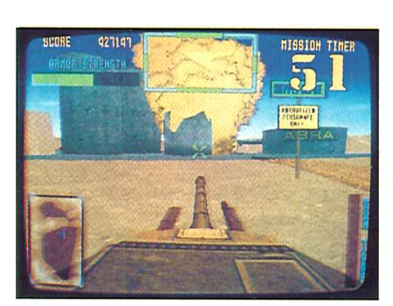
Hace un par de números os hablamos de esta nueva maravilla de Sega, pero ahora ya la tenemos en los salones más importantes del país. «Desert Tank» llega de la mano de AM 2 para arrasar con todo.

Últimamente, **Sega** parece querer impresionar a propios y extraños. **AM 2, la división de máquinas recreativas de la compañía nipona**, ha realizado un juego basado en el último e innovador soporte de hardware creado por ellos mismos: **Model 2.** Se trata de «**Desert Tank**», un simulador de guerra protagonizado por un poderoso tanque perfectamente equipado.

La labor del jugador consiste en pilotar esta fabulosa máquina de guerra y destruir todo lo que se ponga a su alcance. Como en «Daytona», el juego **cuenta con cuatro perspectivas diferentes,** que permiten ver el tanque desde dentro, inmediatamente detrás, a corta distancia o en un plano aéreo. Pero sin lugar a dudas, el apartado gráfico es lo más sobresaliente del programa. Además del **elevado número de polígonos** que se manejan en «Desert Tank», las **increíbles texturas** creadas por el equipo de **Martin Marietta,** verdaderos especialistas en el tema, **dotan al juego de un realismo poco usual,** que ya se pudo apreciar en «Daytona USA».

Por otro lado, el control del vehículo es lo suficientemente sensible como para que os sintáis a los mandos del mejor carro de combate. Utilizando el cañón o la ametralladora, el objetivo es **destruir las bases enemigas** a lo largo de varios recorridos en los que contáis **con un tiempo limitado,** al igual que en los juegos de coches. Toda una experiencia que merece la pena vivirse.





Cuando vuestro tanque sufra los impactos de los misiles enemigos, sentiréis la vibración del volante. Realismo no falta.



Las situaciones sorprendentes se suceden en «Desert Tank». No sólo es cuestión de disparar, también hay que pensar un poco.

TOP 10 ARCADE

1	Virtua Formula	SEGA	⇨
2	Desert Tank	SEGA	N
3	Daytona Usa	SEGA	⇩
4	Prial Rage	ATARI	⇧
5	R-360	SEGA	⇩
6	Ridge Racer 2	NAMCO	N
7	Star Wars	SEGA	⇩
8	Virtua Fighters	SEGA	N
9	Virtuality Vr	VIRTUALITY	N
10	S.S. Fighter II Turbo	CAPCOM	⇨

3DO Un futuro prometedor

Ya os lo dijimos hace un par de meses. The 3DO Company ha reaccionado ante la llegada de los nuevos sistemas como sólo una gran compañía puede hacerlo. Por un lado, ya ha anunciado oficialmente la creación de un nuevo modelo de 3DO que porporcionará a los usuarios unas posibilidades sólo al alcance de una máquina de 64 bits. Y al mismo tiempo, su actual sistema continúa recibiendo juegos cada vez más a la altura de su capacidad. Aqui os mostramos tres buenos ejemplos.

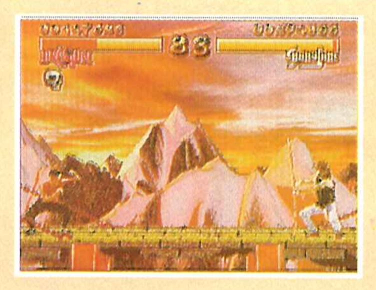
Hasta hace muy poco sólo era un rumor, pero ahora ya es oficial. **Trip Hawkins, Presidente de 3DO** ha anunciado a los cuatro vientos la existencia del **proyecto Bulldog,** un nuevo modelo de 3DO llamado **M2 Accelerator** que llegará dispuesto a competir con los sistemas de la nueva generación. Para ello, la compañía cuenta con la participación de tres de las firmas más poderosas del sector: **IBM, Motorola y Matsushita.** Estas compañías, junto a la propia 3DO, son las encargadas de crear el poderoso CPU de la nueva máquina, **todo un multiprocesador de 64 bits que incluye el microprocesador PowerPC,** capaz de trabajar con los gráficos más avanzados, y varios procesadores gráficos y sonoros realizados por 3DO. Se rumorea que este sistema será capaz de manejar unos **240.000 polígonos por segundo** (aunque 3DO afirma que son muchos más). Según **John Edelson**, Director Europeo de ventas, **el M2 será cinco veces más poderoso que el PlayStation.**

Así es un PowerPC, el micro-procesador que contienen los más potentes Macintosh, y que a hora irá incluido en el nuevo modelo de 3DO, para convertirlo en una 64 bits.

Desde las altas esferas de la compañía se han dado prisa en tranquilizar a los actuales usuarios de 3DO, al confirmar que además de este nuevo sistema independiente se creará **un "kit de actualización" para el 3DO F-1 Real Multiplayer,** de modo que esta máquina puede convertirse también **en nuevo sistema de 64 bits.** Según comentó el propio Trip Hawkins: "Nosotros diseñamos el 3DO para ser mejorado y actualizado con la llegada de las nuevas tecnologías, al igual que un PC. De esta forma no obligamos al usuario a adquirir un sistema totalmente distinto, sino que **con su actual máquina puede llegar a competir con cualquier soporte que aparezca en el mercado de aquí a unos años.** Es una inversión de futuro. Por eso, también estamos trabajando en la realización de un MPEG-1 mejorado para la utilización de Video CD's, así como otra serie de periféricos, como un ratón, un módem o un teclado." Sin embargo, esto no significa que 3DO vaya a abandonar a medio plazo su actual modelo, sino que está llegando a un acuerdo con los **"Thirds Parties"** para que éstos realicen **versiones de sus juegos tanto para el M1 como para el M2.** En cuanto a los nuevos juegos que ya se barajan para el M2 Accelarator, se encuentra un innovador **«Desert Strike», un Racing Game en 3-D y un beat'em up al estilo «V. Fighter».**

Está previsto que el potenciador para el actual 3DO esté listo **a mediados del 95,** mientras que el sistema independiente con el nuevo CPU de 64 bits **será lanzado unos meses más tarde.**

Way of the Warrior





Estamos ante el **primer juego de lucha digitalizado para 32 bits.** «Way of the Warrior» es un clásico **"one-on-one"** que asombra por su calidad gráfica hiper-realista. El juego cuenta con **10 enormes personajes digitalizados** (al estilo «MK II», pero con la calidad que ofrecen 32 bits), con **más de 70 movimientos por luchador** entre golpes, llaves e incluso fatalities.

Por otra parte, también se incluyen dos espectaculares jefes finales totalmente renderizados. Y no menos sorprendentes resultan los **14 planos de scroll y los efectos de zoom** que permiten ver a los luchadores desde tres planos diferentes, así como diversos **cambios de plano en sentido vertical** que introducen a los luchadores en galerías secretas.

En cuanto al sonido, a la calidad CD propia del 3DO hay que añadir **los efectos en perfecto sourround** que realzan el realismo del juego. En definitiva, todo un lujo que llega de la mano de **Naughty Dog Inc.**





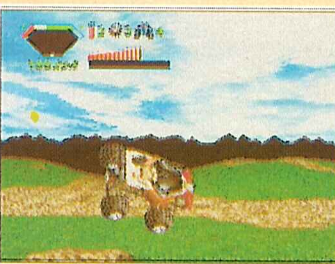




Orion Off Road

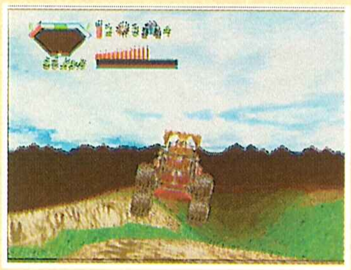






No hay que hacer mucha memoria para recordar todas las series de **«Off Road»** que han aparecido para diferentes formatos. **3DO** no ha querido ser menos, y presenta este espectacular "Todo-terreno" en el que **un versátil 4 x 4 recorre diversos lugares de nuestro planeta.**

La realización gráfica nos recuerda al fabuloso **«Total Eclipse»**, uno de los primeros juegos para 3DO, ya que no en vano está programado por la misma compañía, **Crystal Dinamics.** Dentro de la calidad general que presenta todo el juego, cabe destacar el **suave movimiento del vehículo,** sobre todo a la hora de realizar saltos, y las **sensacionales texturas de los decorados.** Todo ello completa un sobresaliente juego que llama la atención desde el primer momento.





Pebble Golf Beach





Los juegos de golf siempre están a la orden del día. En este caso se trata de **«Pebble Golf Beach»,** no confundir con el de MD, programado por el equipo **T & E Soft.** De nuevo, la **digitalización de los jugadores** se convierte en uno de los aspectos más destacables del compacto, así como los **increíbles efectos de sonido,** que cuesta diferenciarlos de la realidad.

La mecánica del juego es la habitual en este género, sólo que en esta ocasión se muestran todos los detalles **con el lujo que permiten los 32 bits de 3DO.**

TRIBUNA ABIERTA

El asunto propuesto para este mes ha levantado ampollas. «Los videojuegos, una adicción tan peligrosa como el alcohol y las drogas» es, sin duda, un titular demasiado "fuerte" para quienes vivimos nuestra relación con las consolas de una manera natural y, por supuesto, sana. Nosotros, como siempre, no vamos a entrar directamente en el tema. Pero sí queremos hacer un pequeño apunte. Este enunciado dice muy poco de la capacidad profesional de alguien que pretende que se tome en serio su "estudio sociológico". Porque, amigo, para empezar, el alcohol también es una droga.

"Hola,tíos.Veréis,os voy a contar un poco de la historia de mi vida.Al principio,hace tres años,yo era un muermo que no te veas:iba a clase y nunca faltaba,apenas jugaba a las recreativas,estudiaba...incluso yo y mis viejos nos llevábamos bien.Pero todo empezó a ponerse de puta madre cuando en unos grandes almacenes vi una consola de videojuegos.Aquello era de cojones,tíos,y en aquellas mismas Navidades me decidí a comprar una Sega Megadrive.

Al principio jugaba al Sonic,pero ese juego era muy ñoño,así que me compré Streets of Rage,que estaba del cojón.Y dejé el rollo del instituto:me escaqueaba a las clases para ir a jugar a Street Fighter II,no estudiaba y me ponía a jugar como un loco hasta las tantas de la noche.Era un auténtico viciao,hasta el punto de que llegue a fundir la Megadrive por usarla demasiado.Estuve tres meses con la depre.

Luego llegó la SuperNES,me la compré y tíos,¡que maravilla!pero ya no jugaba por la noche,sino por la tarde en vez de estudiar.De noche me iba por ahí a tomarme unas cuantas litronas con los amigos y a fumarme un porrito de vez en cuando.

Poco después ya no sabía de donde sacar dinero para comprar el Street Fighter II y para los canutos.Al principio se lo birlaba a mis viejos,pero luego empezé a robar loros de coches para poder comprar las dosis de heroína que me inyectaba cada día.

Y aquí estoy:hecho un fumata,un drogata,un alcohólico y trabajando en un taller viejo de coches,donde me gano las papas trucando Copa Turbos y vendiendo loros robados,gracias a los videojuegos."

Esta historia es absolutamente fictícea,por supuesto,pero no os extrañéis que aparezca en cualquier Reality Show morboso de televisión (en especial en una cadena privada que yo me se...).Intentan lo imposible para hacer la puñeta a los videojuegos,para desacreditarlos,sobre todo ahora que nos acercamos a las Navidades,usando el engaño y el cuento chino.Quién sabe si esta campaña absurda estará dirigida por algunos fabricantes de juguetes que,viendo peligrar su monopolio, no han sabido reaccionar a tiempo.Yo tengo un mínimo de madurez y sé lo que me conviene:no me convienen las drogas,no me conviene el alcohol (al menos en abundancia),no me conviene jugar en exceso con mi SuperNES,me conviene prepararme un futuro para hacer mi vida.Y tampoco me conviene que los medios de comunicación me coman el coco para que deje una de mis aficiones preferidas,los videojuegos,basándose en la mentira y el engaño.El resto,que decida lo mejor para cada uno.

Por cierto,aprovecho la ocasión para deciros que os dejéis de peleas y chanchullos infantiles con las demás revistas de la competencia.No os comportéis como niños y esforzaros en mejorar vuestra revista,pues tenéis que aprender bastante de las otras (al igual que ellas tienen bastante que aprender de vosotros.)

Rafael Neira (Sevilla)

"...Intentan lo imposible para hacer la puñeta a los videojuegos, para desacreditarlos, sobre todo ahora que nos acercamos a las Navidades, usando el engaño y el cuento Chino.

Quién sabe si esta campaña absurda estará dirigida por algunos fabricantes de juguetes que, viendo peligrar su monopolio, no han sabido reaccionar a tiempo.

Yo tengo un mínimo de madurez y sé lo que me conviene: no me convienen las drogas, no me conviene el alcohol (al menos en abundancia), no me conviene jugar en exceso con mi SuperNES, me conviene prepararme un futuro para hacer mi vida. Y tampoco me conviene que los medios de comunicación me coman el coco para que deje una de mis aficiones preferidas, los videojuegos, basándose en la mentira y el engaño".

Tema: ¿Las consolas son una adiccion tan peligrosa como el alcohol y las drogas?
Para empezar mi nombre es David Perez mas conocido como Ryoga Hoshi. Yo creo que ([redacted]) no son peligrosas, pero si no se utilizan debidamente pueden llegar a serlo. Por ejemplo mis dos hesmanos (8 y 15 abriles, pero el segundo parece que tiene 10.) se sacan los ojos para poder jugar una partida a la GAME BOY, cuando llevan horas y horas delante de la pantalla parece que estan en trance, (mi hermano mayor ya parece que es de otro planeta) y Terminan como chutaos, cuando uno se da cuenta de que el otro ha jugado una partida de mas se echa a llorar.
En resumen: las consolas pueden llegar a ser una de las peores drogas si el usuario no sabe utilizarlas.

RYOGA HOSHI (DAVID PEREZ GARCIA) 14 year

P.D.: No deberiais publicar cartas como la (...) Medio dia, es un sadico.

SANDOVAL = (...)

David Perez. 14 años (Santa Marta de Tormes, Salamanca)

"Yo creo que no son peligrosas, pero si no se utilizan debidamente pueden llegar a serlo. Por ejemplo, mis dos hermanos (8 y 15 abriles), se sacan los ojos para poder jugar una partida a la Game Boy, cuando llevan horas y horas delante de la pantalla parece que están en trance... cuando uno se da cuenta de que el otro ha jugado una partida más se echa a llorar.

En resumen: las consolas pueden llegar a ser una de las peores drogas si el usuario no sabe utiulizarlas"

El Gran Tobiko Sensei. 15 años. (Burgos)

Yo pienso, como mucha gente, que se puedee criticar a las cosas, pero no se puede insultar a las personas, y mucho menos sin tener derecho a defendernos de dichas faltas de respeto.

En esta ocasión los medios "informativos" han ido demasiado lejos, y ya no basta con decir "Que digan lo que quieran", hay que pasar a la acción. Si vemos en una determinada cadena de televisión que critican a las consolas, cogemos y enviamos cartas a la dirección de esa empresa exigiendo, porque podemos exigir, un debate libre entre psicólogos y profesionales del mundo del videojuego.

Antes, cuando las críticas eran escasas, podíamos hacer oidos sordos a todas las alusiones despectivas que podían llovernos. Pero ahora la situación se ha vuelto peligrosa, y no nos podemos dejar humillar por una panda de pseudo-informadores.

Hola amigos de HC.Empezare diciendo que sois la mejor revista del mercado,
y me hubiera encantado poder participar en el debate del mes pasado,pero
ahora me doy cuenta de que esperar es una virtud,ya que algun bastardo(Por
desgracia mas de uno)merece que le saquen los colores de una vez.
Puedo parecer irrespetuoso y maleducado,pero todos aquellos que se han metido con las consolas nos han llamado viciados,alcoholicos,drogodependientes e incluso ludopatas.
Yo pienso,como mucha gente,que se puede criticar a las cosas,pero no se
puede insultar a las personas,y mucho menos sin tener derecho a defendernos de dichas faltas de respeto.
En esta ocasion los medios "informativos" han ido demasiado lejos,y ya no
basta con decir "Que digan lo que quieran",hay que pasar a la accion.
Si vemos que en una determinada cadena de television critican a las consolas,cogemos y enviamos cartas a la direccion de esa empresa exigiendo,
porque podemos exigir,un debate libre entre psicologos y profesionales
del mundo del videojuego.
Antes,cuando las criticas eran escasas,podiamos hacer oidos sordos a todas las alusiones despectivas que podian llovernos.Pero ahora la situacion se ha vuelto peligrosa,y no nos podemos dejar humillar por una panda de pseudo-informadores.
Una ultima cosa.HC,espero que vosotros levanteis mas la voz,espero que
salgais en la tele,y espero que defendais lo que es de todos nosotros.
Las consolas son un medio de diversion como otro cualquiera.

¿? (Madrid)

"...ahora vivimos en una sociedad adicta al 100%. ¿Acaso nuestras madres no se enganchan a los culebrones? ¿Acaso nuestros padres no se enganchan a los partidos de fútbol aunque juegen las selecciones de Mongolia y Zaire? ¿Acaso nuestras hermanas no se enganchan al chocolate y se ponen moradas de él a escondidas? ¡Pues entonces que nos dejen a nosotros viciarnos con nuestras consolas y que nos dejen en paz de una vez!"

Carlos M. Forcada "The Fogueman" (Priego de Córdoba, Córdoba)

"Dejémoslos que hablen. Dejémoslos que se rasguen las vestiduras intentando desprestigiar algo que ni siquiera llegan a comprender. Dejémoslos que continúen en la Edad de Bronce. Dejémoslos que continúen en la época en la que lo último en ocio es el parchís...

...Dicen que son una droga, porque sencillamente no los conocen, tienen miedo a lo desconocido. Insultan al pasatiempo de los 90 diciendo que deja a los niños y a los jóvenes indefensos ante una pantalla (eso dijo el informativo de A3 entre asesinato y asesinato). Supongo que quieren que nos quedemos viendo la TV para así quedar reducidos a simples muñequitos fácilmente manejables por los directivos de las cadenas.

...Dicen que son una droga, mientras se fuman un par de paquetes, los muy hipócritas.. ¿Por qué? ¿Porque nos hacen pensar? ¿Porque nos entretienen? ¿Porque nos sirven para evadirnos de la cruel realidad?

...Yo me pregunto: ¿Qué hubiera pasado si cuando en la antigüedad hubieran visto a alguien leyendo un libro le hubieran dicho que eso era malo para la mente porque te tenía delante de unas páginas?

...No sabemos en qué van a desembocar los videojuegos, pero lo más probable es que algún día sean considerados como un arte"

David Álvarez (Vigo, Pontevedra)

"Mi nombre es David y soy un adicto a las consolas. ¿Y lo digo arrepentido? En absoluto, estoy argulloso de ello. Lo único que me han dado los videojuegos es alegrías, me han ayudado a relajarme y evadirme cuando lo necesitaba, pero también a reirme con mis amigos y a pasar horas increíbles con ellos jugando a juegos alucinantes.

...Si las consolas son una adición peligrosa yo me declaro adicto peligroso. ¿Y la música también es peligrosa?"

The Mad Stuntman. 15 años. (Barcelona)

"Creo que las consolas y videojuegos son fatales en una cierta edad. Sin exagerar, ningún crío menor de 13 años debería tener consola, a menos que los padres no le dejaran abusar mucho, pero viendo lo blandos y memos que son muchos padres, eso es muy difícil de llevar a cabo.

...los videojuegos sólo son uno más en la gran lista de "peligros" y todo es malo en exceso. Y la culpa la tenemos todos, que nos importa un rábano hacer daño con tal de conseguir unos asquerosos billetes para ganarse uno la vida".

Vicente Cerverón (Valencia)

"Si bien el peligro no llega a tanto, creo que aún así es considerable ya que un videojuego te engancha, te atrapa, e incluso estoy por afirmar que destruye el cerebro.

...Cuando yo tenía 17-18 años estaba enganchado de mala manera a los videojuegos, eran una obsesión diaria y continua para mí. Lo pasaba muy mal, no era dueño de mi voluntad y no apreciaba las cosas buenas de la vida. Había perdido la personalidad y la imaginación; quería dejar de jugar y no sabía cómo hacerlo, hasta que decidí visitar a un psicólogo que me impuso una terapia especial para conseguirlo.

Actualmente puedo decir que estoy curado y que la vida tiene más sentido para mí, me encuentro con más ganas de vivirla incluso. Pero por todo lo que he pasado, yo no podré volver a hablar bien de los videojuegos..."

TRIBUNA ABIERTA

HOLA,ME LLAMO DAVID Y ESTOY MUY CABREADO.

SE ESTÁN PASANDO,SÍ,SE ESTÁN PASANDO DE LA RAYA.¿DE DONDE HAN SACADO TAN SEMEJANTE BARBARIE? ¿ESTO ES LO QUE TIENEN QUE HACER LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN PARA VENDER MÁS O GANAR AUDIENCIA?

DEPRIMENTE,ABSOLUTAMENTE DEPRIMENTE VER COMO TRATAN UNOS ¿PROFESIONALES? A UN MEDIO DE OCIO MÁS COMO PUEDEN SER EL DEPORTE,LA MÚSICA,EL CINE... NO NOS COMPRENDEN,SE PIENSAN QUE SOMOS GILIPOYAS O QUÉ,QUE NOS PASAMOS 25 HORAS DIARIAS DALE Y DALE CON LA MAQUINITA,QUE NO COMEMOS POR JUGAR O QUE NOS ENTRA EL "MONO"CUANDO LOS PADRES NOS LAS QUITAN DICIENDO QUE NOS VOLVEMOS LOCOS. Y LA VERDAD,HAY QUE DEJARLES PORQUE ELLOS NO TIENEN LA CULPA,LA CULPA LA TIENEN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN QUE SON LOS QUE LES INFORMAN!

ESO SÍ,LOS VIDEOJUEGOS NO HAY QUE JUGARLOS EN EXCESO,PERO PARA ESO ESTAMOS NOSOTROS QUE NO SOMOS GILIPOYAS PORQUE LA TELE YA NOS HA METIDO BASTANTE MIEDO Y YA NO UTILIZAMOS LOS VJ COMO PARTE DE NUESTRAS VIDAS SINO COMO UN MEDIO DE OCIO MÁS.

HABER SI NOS REUNIMOS TODOS COMO Sega Y NINTENDO PARA ACABAR CON ESTA AMENAZA QUE NOS ESTÁ ACORRALANDO CADA VEZ MÁS. GRACIAS

P.D: No hagais caso de lo que os digan,vosotros sois y seguireis siendo los mejores.

Saludos a "manga"Daniel,a"Jaguar"Luís y a "rol"Tomás.
Gracias por publicarme mi carta... eso espero ....

David Perera (Almendralejo, Badajoz)

"Deprimente, absolutamente deprimente ver cómo tratan unos ¿profesionales? a un medio de ocio más como pueden ser el deporte, la música, el cine... No nos comprenden, se piensan que somos gilipoyas, que nos pasamos 25 horas diarias dale y dale con la maquinita , que no comemos por jugar o que nos entra el "mono" cuando los padres nos las quitan..."

Montse Bayana (Manresa, Barcelona)

Hola, soy una ama de casa de 41 años, y la verdad la problemática sobre los videojuegos y su peligrosidad me parece que ya está un poco sobada; y en cuanto a lo del diario el Mundo de que son una adicción tan peligrosa como el alcohol y las drogas me parece que el periodista que lo escribió no ha calculado muy bien las repercusiones.

Yo juego con la videoconsola y de momento ni me ha dado un ataque ni voy borracha ni drogada por la calle.

En fin ya no sé qué más decir pero para mí es un capítulo en lo tocante a los videojuegos que tendría que estar muy pero que muy superado y en el peor de los casos tendrían que ser los padres los que supieran los juegos que pueden dejar en manos de sus hijos y las horas que tienen que jugar sin más me despido de vosotros muy cariñosamente.

"Hola, soy una ama de casa de 41 años y la verdad, la problemática sobre los videojuegos y su peligrosidad me parece que ya está un poco sobada...

...Yo juego con la videoconsola y de momento ni me ha dado un ataque ni voy borracha ni drogada por la calle...

...en el peor de los casos tendrían que ser los padres los que supieran los juegos que pueden dejar en manos de sus hijos y las horas que tienen que jugar..."

Ramón Lota (Barcelona)

No creo que los videojuegos sean una adicción tan peligrosa como el alcohol ni las drogas,ni mucho menos.Aún así creo que son potencialmente peligrosos para la forrmación de la personoladidad de un niño/joven.
En mi opinión,el perjudicio de este entretenimiento viene dado por el abuso de él.Al fin y al cabo,los videojuegos son un hobby,como puede serlo la música,el cine o la televisión,y nadie se mete con ellos,excepción sea hecha de la televisión,la cual yo considero realmente mucho más perjudicial que un simple videojuego:sinceramente,a que te laven la cabeza con la caja tonta,es preferible que te la laves tu mismo con un videojuego.Que se juegue a una videoconsola media hora es aceptable,incluso una hora estaría bien,pero de ahí ya no se debería pasar.El problema que tienen muchos es que cuando apagan el juego,continúan pensando en él,hacen de los juegos su pasión,su razón primera para existir,y eso no debería ser así,porque la vida es demasiado bella como para desperdiciarla ante un monitor:hay que vivirla,hay que disfrutarla.Es todo una cuestión de valores:las máquinas nunca deben ser más importantes que las personas,y lo que no podemos aceptar es que un niño prefiera pasarse la tarde ante el videojuego que salir con sus amigos a la calle a jugar.Supongo que los videojuegos también son una vía de escape a los problemas diarios,y eso es bueno,pero,como he dicho,con moderación.
En definitiva,los videojuegos,siempre que no se utilicen con exceso,no son malos(no más de una hora al día en ningún caso),pero si se abusa de ellos,aíslan a la persona del mundo real,aún con más fuerza que medios como la televisión,por lo interactivo que tienen.Si se está organizando este revuelo con simples juegos en un monitor,mejor no imaginarse lo que pasará cuando hagan aparición nuevos sistemas.más reales,más interactivos,como la Realidad Virtual.

"No creo que los videojuegos sean una adicción tan peligrosa como el alcohol ni las drogas, ni mucho menos. Aún así creo que son potencialmente peligrosos para la formación de la personalidad de un niño/joven. En mi opinión, el perjuicio de este entretenimiento viene dado por el abuso de él"

...Si se está organizando este revuelo con simples juegos en un monitor, mejor no imaginarse lo que pasará cuando hagan aparición nuevos sistemas más reales, más interactivos como la Realidad Virtual"

Antonio Campomar (Pollensa, Mallorca)

En primer lugar me gustaría felicitar a la revista por su gran labor en este campo, y mas concretamente a dicha sección, una de las mejores ideas del siglo. Sin duda un medio para que los consoleros se expresen con toda libertad. (ojala algunas se publicaran en diarios).
Bueno empezando el tema. Este mes creo que el tema es el más candente de la historia de esta Tribuna. Yo personalmente cambiaría el título de dicho tema llamandolo "PSICOLOGOS, UNA OPINION TAN PELIGROSA COMO EL ALCHOHOL Y LAS DROGAS". Sin duda un título sensacionalista. ¿no creeis?. Pues bien, es esto lo que han hecho estos señores.
Yo, durante el tiempo que estoy metido en esto (casi toda mi vida) he oido opiniones dispares sobre este tema: que si son malos, que si son buenos, que si potencian los reflejos, que si independizan, pero nunca una opinion tan estupida y fuera de si. Comparar un juego, con el alcohol y las drogas, es la comparación mas odiosa que he oido. Como puede ser que una gente tan preparada pueda dar esta opinión? Sin ir mas lejos, ¿acaso, los juegos se cobran las vidas de millones de personas cada año? Y si lo estan relacionando con ello, ya es una relacion sin sentido.
Pero lo que me da más rabia de todo es que sólo se meten con este tema, como si les pagasen, y no sacan otros temas como la "dulce televisión". Ejemplo: Creo que "Mortal Kombat II", solo juego tan polemico, no es ni la mitad de sanguinario, si lo comparamos con un toro, enfocado en primer plano, vomitando sangre a raudales. Tengo que decir que yo, un chico de 18 años me impresionó bastante. ¿Donde estan los psicologos? ¿Donde está el artículo de turno en el diario? ¿Donde esta la investigación señores? No se sabe.
Yo he jugado toda mi vida a los juegos. Me controlo: solo juego los fines de semana y no más de dos horas seguidas. Siempre he disfrutado de ellos y nadie me hará cambiar de opinión. Estoy de acuerdo con la revista en que se haga una investigación a fondo y seria con gente especializada y no con unos personajes que no han oido hablar de consolas en su vida.
Espero que este ataque tan cobarde de parte de estas personas no se vuelva a repetir, por el bien de las consolas y por el bien de su reputación.

"Comparar un juego con el alcohol y las drogas, es la comparación más odiosa que he oído. ¿Cómo puede ser que una gente tan preparada pueda dar esta opinión? ¿Acaso los juegos se cobran las vidas de millones de personas cada año? Y si lo están relacionando con ello, ya es una relación sin sentido.

...Yo he jugado toda mi vida a los juegos. Me controlo: sólo juego los fines de semana y no más de dos horas seguidas. Siempre he disfrutado de ellos y nadie me hará cambiar de opinión".

De nuevo la polémica está servida: ¿Qué opináis de la decisión de Columbia de potenciar el alquiler de sus cartuchos?

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA





Los secretos del cartucho más esperado del año

La gokumanía sigue arrasando. Y para demostrarlo, pronto estará en vuestras Super Nintendo la tercera entrega de las aventuras de los Super Saiyen. Bandai, como ya hiciera con «Dragon Ball Z 2», será la encargada de acercaros el fantástico mundo de Akira Toriyama. Una tercera parte que ofrecerá muchas sorpresas y diferencias respecto a la segunda entrega. Aquí os las presentamos.

Seguro que también notáis cómo va aumentando la energía. Una energía muy positiva. Y aunque el Señor del Universo no nos ha dicho con exactitud cuándo llegarán, sabemos que se trata de los **Super Saiyen** que todos conocéis, que se acercan al continente europeo a toda velocidad.

Super Nintendo será otra vez el soporte elegido para dar cabida a **«Dragon Ball Z: Super Batouden 3».** En él los Super Guerreros van a aumentar en número, ya que además de Goku, Gohan, Vegeta y Trunks **aparecerá un pequeño Super Saiyen, Gothen,** quien como se puede adivinar por su nombre, es el segundo hijo del Señor de los Monos. Entre los personajes positivos también estará **Kaioh Shin,** confundido en el Big in Japan del mes pasado con una chica por su frágil apariencia. Él ayudará a Gothen en su entrenamiento como Super Guerrero.

Los protagonistas más negativos del juego serán dos demonios o duendes malignos: **Tabra o Dabra** (también se le puede llamar Dabura, ya que los sonidos fonéticos del japonés no tienen una traslación concreta al castellano) **y Bu,** el jefe de todos los demonios que se encuentra hibernado en un inmenso huevo, y que volverá a la vida gracias a la energía inyectada por Babidi, un ser extraño y tan antiguo como el universo. El ya conocido **androide C-18** volverá a los circuitos de la 16 bit de Nintendo, y también se podrá **traer a Trunks del futuro** para que forme parte del combate mediante un sencillo truco.

Y es que los trucos van a ser uno de los puntos fuertes del juego, pues se enseñará tanto como lo que se ocultará. Valiéndose de estos códigos **podréis crear a Gotrenks,** la poderosa unión de los dos personajes en apariencia más débiles, Gothen y Trunks (estado cronológico actual), o **aumentar la velocidad de lucha con el modo Turbo.**

En fin, gracias a los 16 megas del programa, el poder de las Bolas de Dragón va a crecer tanto como el de los propios protagonistas del juego, los Super Saiyen.

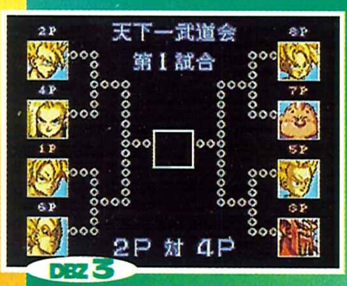


Modos de juego: sólo Torneo y Versus



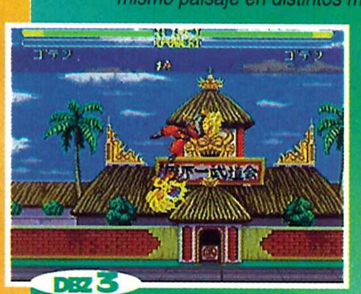






Una de las diferencias más evidentes será **la ausencia de modo Historia** en este tercer «Bola de Dragón» para Super Nintendo. Aunque, como muchos de vosotros, somos de la opinión de que **estará escondido tras un valioso código.** De hecho, ya están corriendo por ahí los primeros trucos, pero aún no hemos podido ver su efectividad.

Escenarios de combate; Mañana, Tarde y Noche







*Los manga en que se basará esta tercera parte de «Dragon Ball Z» son muy avanzados (los hemos visto en la colección **"Jump Anime Comics"**). Por eso, los **nueve escenarios serán diferentes** respecto a la segunda parte, aunque guardarán **mucho parecido entre sí.** Algunos serán un mismo paisaje en distintos momentos del día, detalle que reflejará fielmente el desarrollo del cómic.*

Golpes energéticos





*Los golpes energéticos van a ganar en **rapidez, efectividad y espectacularidad.** Además, su fácil ejecución hará que la jugabilidad sea mayor.*

Detener Golpes



*Ya en la segunda parte era posible **contrarrestar los golpes energéticos** del enemigo.*



*En la tercera **se mantendrá** esta interesante posibilidad, como podéis observar.*

Modo turbo



*El **modo Turbo** se activará al tener pulsado **A, B, Y, X, L y R** en el pad del 2º jugador durante la presentación. La bola bajo el título se volverá de color naranja.*

El décimo luchador



*Durante la presentación, pulsa (pad del 1º jugador): **Arriba, X, Abajo, B, L, Y, R y A.** Haréis que **Trunks regrese del futuro.***





Goku



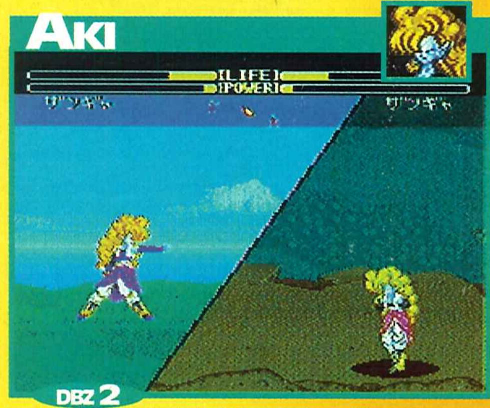
El **personaje estrella de Toriyama** repetirá aparición con su presencia en esta tercera parte de «Dragon Ball». Sus **golpes serán más contundentes** si cabe y mantendrá su capacidad de lucha. Eso sí, **aumentará su jugabilidad** y, por tanto, todos su ataques resultarán más fáciles de realizar.

Trunks



Otro de nuestros viejos conocidos que **repetirá aparición** en esta nueva versión. Claro que en la tercera parte, por lo menos en la versión japonesa,

Aki



Formaba parte de los **Guerreros de Plata.** Resultaba uno de los luchadores más débiles y vulnerables, aunque contaba con golpes temibles.

Celula



Organizador del Torneo que daba origen a este cartucho, se presentaba como uno de los favoritos para triunfar. Cualidades y fortaleza no le faltaban.

Los per



Kujila



Era el **líder de los Guerreros de Plata.** Su gran tamaño no le restaba coordinación ni movilidad, por lo que era uno de los luchadores más poderosos.

Pequeño Celula



Fue creado por Célula para destruir. Era **uno de los luchadores más vulnerables,** en parte por su pequeño tamaño. Aun así, podía dar sorpresas.

Piccolo



Junto con Célula, era **uno de los más peligrosos** de la segunda parte. También era de los más carismáticos, por su amistad con el protagonista.

Son Gohan



Su aparición no suponía más que un esbozo de las futuras posibilidades apuntadas por un súper guerrero, que **contaba con Goku como maestro.**

Tara



Era uno de los enemigos **más oscuros y siniestros** de «Dragon Ball Z 2». Con él, este cartucho ganaba muchos enteros en cuanto a la competitividad.



deberéis **hacer uso del truco** si queréis disfrutar de su presencia. Sus golpes resultarán **rápidos y eficaces.** También va a ganar en **jugabilidad.**

Vegeta



Un vistazo os bastará para comprobar que Vegeta será uno de los personajes que **va a perder cualidades en esta tercera parte.** Veréis cómo sus golpes serán más lentos y menos eficaces que en la segunda. Además, su "Súper Patada" perderá fuerza y la secuencia será más corta.



Bu



El señor de los demonios, de igual nombre que un pegamento, será uno **de los más divertidos** y en su manga se guardará más de un golpe energético.

C18



Bajo su frágil apariencia, **el androide del doctor Guero** ocultará una increíble fortaleza. Gracias a ella, resultará un adversario duro de pelar.

Goham



En esta tercera parte, **el primer hijo de Goku crecerá.** Claro que también lo harán sus habilidades como "Super Guerrero" de pro.

Kaioh Shin



Es **uno de los últimos personajes con energía positiva** que aparecen en el "manga". Trasladará todas sus buenas cualidades al terreno de lucha.

Son Ghotem



El **segundo hijo de Goku** demostrará su innata predisposición para la lucha en este juego. Aunque os parezca muy pequeño, no os llevéis a engaño.

Tabra



También llamado Dabra o Dabura, será el lugarteniente más fiel del orondo Bu. **De aspecto imponente** y cualidades igual de temibles.

Trunks pequeño



Trunks aparecerá con el aspecto correspondiente al momento cronológico en el que se sitúa el cartucho. Será **uno de los más débiles.**

Agradecemos a nuestros amigos granadinos de "Japan Anime Fancine" su colaboración en este reportaje. Especialmente al "super saiyano" Sergio Herrera.



CONSOLA: SN-MD • COMPAÑIA: Acclaim • LANZAMIENTO: Diciembre

Rise of the Robots

MD



Y LAS MÁQUINAS SE SUBLEVARON

Pensamientos derrotistas imaginan un futuro en el que el hombre se verá dominado por las máquinas. Los robots y los potentes ordenadores tomarán el mando y decidirán la suerte de esas criaturas frágiles y lentas que se llaman seres humanos. ¿Qué defensa habrá contra esa situación? **Mirage** ha encontrado la solución perfecta: **construir un Cyborg, mitad hombre mitad máquina,** que reúna las virtudes de las dos razas enfrentadas. Con este argumento como base, el resultado no podía ser otro que un **juego de lucha ambientado en el futuro,** un futuro, por cierto, muy espectacular.

Claro que llegar hasta aquí no ha sido fácil. **«Rise of The Robots»** se planteó como un programa que iba a utilizar lo



MD







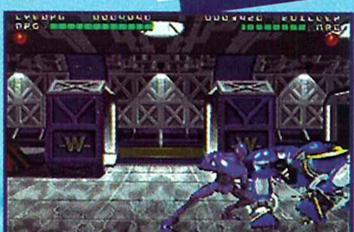


mejor de la tecnología **audiovisual** para conseguir algo nuevo y sorprendente. Pero las dificultades técnicas retrasaron su lanzamiento y hasta llegaron a hacerlo peligrar. Time Warner no se decidió a distribuirlo, pero afortunadamente **Acclaim** tomó el relevo con tantas ganas que ya tenemos el cartucho a punto de salir al mercado español.

Entre tantas vueltas y revueltas, seguro que lo que más os interesa es lo que os vais a encontrar. Y os podemos asegurar que todo estará dominado por un término: **espectacularidad.** Vais a encontrar **gráficos renderizados** de gran calidad, con **luchadores originales** y







Ante todo se ha buscado la espectacularidad en los escenarios y enemigos. En los bocetos, los robots parecen diseñados más para una película espacial que para un videojuego de lucha.

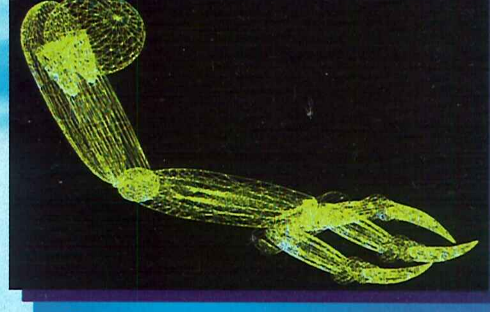
Un cyborg mitad máquina mitad humano que se enfrenta a todo un ejército de robots no es un argumento demasiado original... a no ser que se trate de un juego de lucha como éste.





Aunque en la tira sólo veáis cinco monstruos de metal, el Cyborg (el bueno, para los que no se hayan enterado), tendrá que verse las caras con un enemigo más: el temible y poderoso Supervisor.

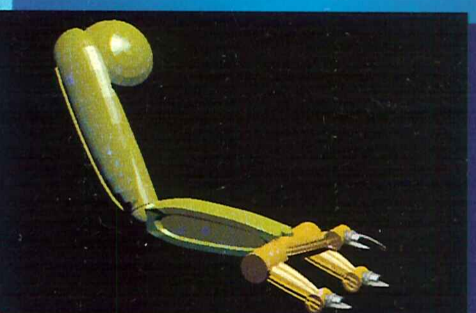
el proceso de renderización

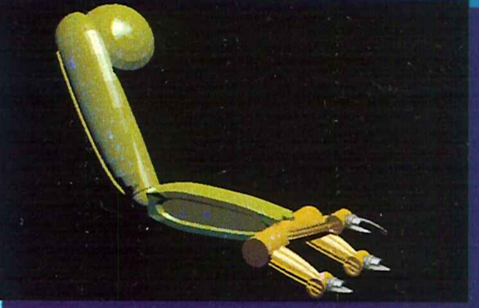




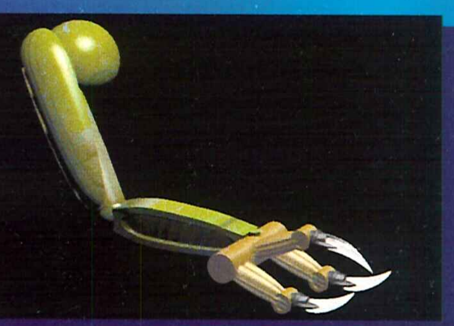
El ordenador crea una malla tridimensional con las coordenadas que previamente se le han ofrecido.

Después la recubre con una especie de masa y calcula los brillos producidos por una fuente de luz.





El siguiente paso es colorear la máscara blanca. El ordenador mantiene los brillos y busca las sombras.



No queda más que ordenar a la máquina que lime los bordes y dé al diseño sensación de volumen.

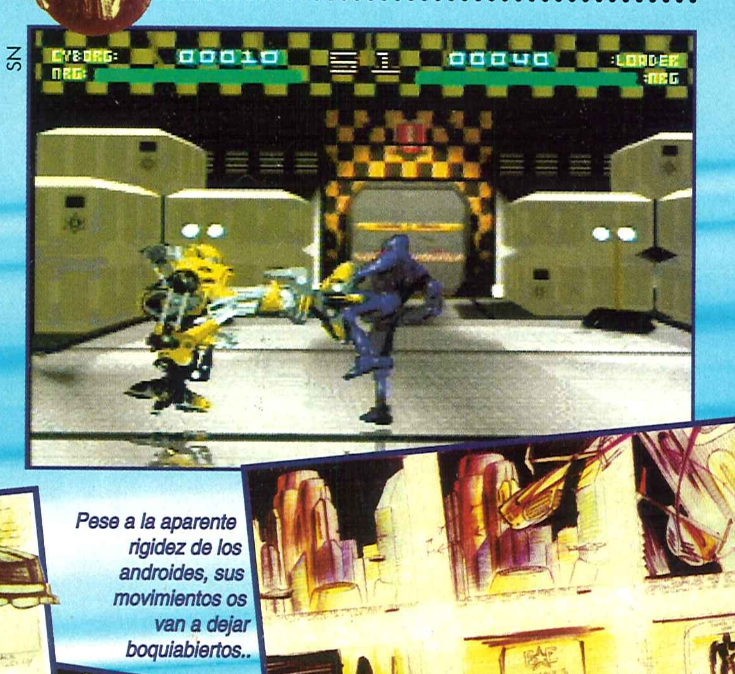




cuidados, y con **efectos sonoros rebosantes de contundencia.** Y además vais a encontrar un juego de lucha que ha intentado salirse de los los parámetros habituales, para **ofrecer innovaciones tanto técnicas como de planteamiento.**

Lo que está claro es que Mirage ha apostado muy fuerte por «Rise of The Robots». Para darnos plena cuenta de este interés, basta con repasar la enorme cantidad de formatos en los que va a aparecer (**3DO, CD-I y Mega CD**, entre ellos). Por de pronto, el mes que viene podréis comprobar la calidad de las versiones para las 16 bits.

Este «Rise of the Robots» promete ser algo más que un simple juego de lucha con ambiente futurista. Se presenta como un cartucho espectacular, que ofrecerá jugosas innovaciones.



El cuidado puesto en los escenarios se aprecia en la enorme cantidad de bocetos realizados.

Pese a la aparente rigidez de los androides, sus movimientos os van a dejar boquiabiertos..

muchas formas de luchar

Hasta ahora hemos visto gráficos de personajes "reales" («S.F.II»). Hemos disfrutado de digitalizaciones («MK»), muñecos de plastilina («Clayfighters») y luchadores poligonales («V. Fighter»). «Rise of the Robots» tendrá el honor de ser el primer juego de lucha creado a base de "Renderin". Para que luego digan que en la lucha está todo inventado.



Clayfighters



King of Monster



Mortal Kombat II



Super S.F. II

Virtua Fighter II

PREVIEW

CONSOLA: SN • **COMPAÑIA:** Nintendo • **LANZAMIENTO:** Diciembre

Vortex

LA NUEVA JOYA "FX"

El nuevo fruto del chip Super FX está a punto de llegar a nuestro país, en forma de un juego que combina la estrategia, la simulación y la orientación con perspectiva subjetiva. Con estos datos, las expectativas no pueden ser mejores.

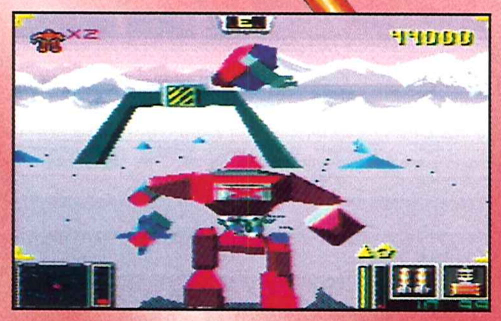
El trinomio **Nintendo-Argonaut Software-Chip Super FX** sigue dando sus frutos. Y aunque en este caso se ha hecho un poco de rogar en nuestro país, finalmente **«Vortex»** estará antes de lo previsto en el mercado español.

«Vortex» será el tercer juego de Nintendo que lleve **incorporado el famoso Chip Super FX en su segunda versión,** como ya sucedió con **«Stunt Race»**. En esta ocasión, Argonaut Software, los verdaderos artífices de toda esta serie, han optado por ofrecer un juego **difícil de encuadrar en un género concreto,** al contrario que sus dos antecesores que fueron encasillados en dos modalidades tan clásicas como la simulación aérea y de conducción. «Vortex» repasará géneros tan dispares como **la estrategia, la simulación de todo tipo** (aérea, de conducción, con











argonaut software, al servicio del "fx"



*El equipo de programación **Argonaut Software** siempre estará ligado al **Chip Super FX.** De hecho, ellos fueron los creadores de este procesador, que pronto se puso al servicio del juego **«Star Wing»**, el primero de esta fantástica serie. Argonaut ha realizado los tres cartuchos que han aparecido hasta el momento con el FX. Liderados por **Jez San**, auténtico genio de esta compañía, Argonaut ha trabajado en otros campos, como el PC, aunque ha alcanzado sus mayores éxitos precisamente con su FX y realizando juegos **para Super Nintendo.** Según afirmaron recientemente, sólo **se programarán cuatro juegos más con este procesador**, dos realizados por la propia Argonaut y otros dos que correrán a cargo de Elite.*



Durante el juego dispondréis de cuatro máquinas diferentes, cada una con sus correspondientes características ideales para determinados lances el juego.



A través de estos enormes anillos conseguiréis pasar de sector en la primera fase. Será un buen momento para recuperar energía con algún ítem.







En algunos niveles os encontraréis con una perspectiva subjetiva en la que no veréis a vuestro robot, al estilo de juegos como «Doom» o «Bloodshot».



En determinados momentos podréis ver la capacidad de manejo de polígonos del chip FX. Según los programadores, en «Vortex» se manejan unos 300 a la vez.

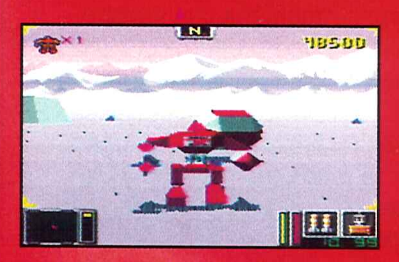




el tercero en discordia







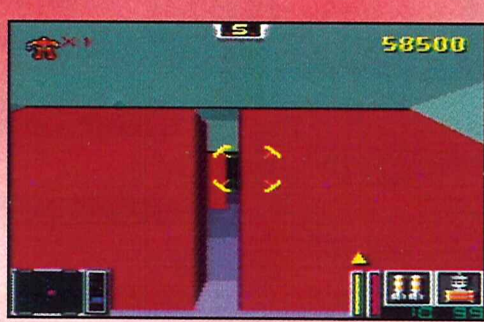
*«**Vortex**» es el tercer cartucho de una serie que comenzó en mayo del 93, y cuyo denominador común es que todos **contienen el chip Super FX de Nintendo.** En el caso de **«Vortex» y «Stunt Race»**, llevan consigo una versión mejorada de este chip, que se ha dado en llamar **"2ª generación FX".** «Vortex» llega a mover de **200 a 300 polígonos** al mismo tiempo, y al igual que «Stunt Race» **contiene algunas texturas**, aunque sólo se aprecian en momentos concretos. En cuanto al juego en sí, la diferencia principal con sus predecesores reside en el **componente de estrategia que se ha incluido** en determinados niveles. Así, «Vortex» intenta ser algo más que un simulador, convirtiéndose en una compleja y variada mezcla de géneros.*

un robot) e incluso **niveles de orientación con perspectiva subjetiva** al estilo «Doom».

El caso es que en este cartucho volveréis a encontraros con un nuevo **catálogo de gráficos vectoriales** (más en la línea de «Star Wing» que de «Stunt Race»), acompañados de grandes dosis de acción, interesante variedad en el desarrollo y **un argumento realmente intrigante,** en el que el jugador luchará por la paz en el Universo, contra las hordas de un malvado elemento llamado Aki-Do.

Además, el complicado manejo de todos los aspectos del juego requerirá cierto entrenamiento, antes de que os embarquéis de lleno en una aventura futurista repleta de sorpresas. Para ello, el juego contará con varios niveles en los que **practicar el control de los cuatro vehículos.**









power drive

CONSOLA
mega drive - super nintendo
COMPAÑÍA
u.s. gold
LANZAMIENTO
diciembre

Muchos han sido los **juegos de coches** que han desfilado por nuestras **16 bits.** Pero se echaban en falta juegos que transmitan las sensaciones de un **rally con vehículos reales.** Y **U.S.Gold** ha decidido rellenar este vacío con un título que va a dar mucho que hablar: **«Power Drive».**

Con sólo **ocho megas,** este cartucho contendrá **seis potentísimos turismos** dispuestos a batir todos los records de velocidad, trompos y derrape. Levantaréis polvo del desierto con un **Escort RS Cosworth** o machacaréis hielo en una carretera de montaña con vuestro **Clio Williams.** Vuestro vehículo afrontará duras pruebas con la única limitación de un crono que no perdona y del **dinero necesario para las reparaciones.** Para verlo, sólo tenéis que esperar al próximo mes.

En «Power Drive» controlaréis seis coches totalmente reales. No todos los simuladores pueden presumir de lo mismo.

dino dini soccer

Una de las más atractivas opciones de este cartucho será la posibilidad de modificar un equipo y personalizarlo a vuestro gusto.

Dino Dini es el principal culpable de que el videojuego cuente entre sus éxitos con **formidables simuladores de fútbol.** La saga **«Kick Off»,** uno de los programas que mejor ha sabido captar la esencia futbolística, es creación de Dino Dini, igual que el cartucho **para Super NES** que ahora os presentamos.

«Dino Dini Soccer», antes «Goal», se destapará como una completísima fuente de diversión y posibilidades. Para empezar, contará con un total de **99 selecciones nacionales** que podréis modificar y personalizar a vuestro antojo. **Seis tipos distintos de terreno** pondrán la nota de realismo, junto con la posibilidad de elegir entre **dos perspectivas.** Por supuesto, se estudiarán las características de equipo y jugadores para que participéis en las **cuatro competiciones** lo más preparados posible.

Claro que no os hemos dicho nada. El próximo número descubriréis la de sorpresas que guarda este simulador firmado por un maestro.

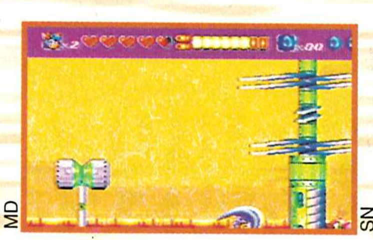
CONSOLA
super nintendo
COMPAÑÍA
virgin
LANZAMIENTO
diciembre

sparkster



MD La zarigüeya de Konami empleará ingenios mecánicos como éste que veis.

CONSOLA
mega drive - super nintendo
COMPAÑÍA
konami
LANZAMIENTO
diciembre


MD


SN


MD

Rocket Knight Adventures» significó la entrada por la puerta grande, que dirían en el mundillo taurino, de un nuevo personaje. Era un zarigüeya que respondía al nombre de **Sparkster** y que se presentaba como la **gran estrella de Konami.** Sus aventuras dejaron tan buen sabor de boca que todos nos preguntábamos cuándo tendríamos el gusto de verle de nuevo. Bueno, pues el momento de la reaparición de Sparkster está a punto de llegar.

A esta buena noticia se añadirá que ahora **los supernintenderos de pro** tendrán la oportunidad de sumarse a la odisea de este caballerete. Sí, porque «Sparkster» estará disponible **para Mega Drive y Super NES** (recordad que sólo los 16 bits de Sega recibieron «Rocket Knight Adventures»).

Salvando las distancias argumentales y de desarrollo que encontraréis en ambas versiones, lo cierto es que tanto el juego de Mega Drive como el de Super Nintendo presentarán un **continuo derroche de acción.** En él, nuestra zarigüeya favorita tendrá que **rescatar a una bella princesa en medio de una aventura mitad medieval, mitad galáctica.** Os tendréis que enfrentar a infinidad de niveles, eso sí, contando con las habilidades del pequeño Sparkster **y con su espada multiusos.** De esta forma veréis a Sparkster cargarse de energía hasta los topes y salir disparado como si de un cohete se tratase, o convertirse en un mortal torbellino.

En fin, que **Konami está dispuesta a dejar el listón muy alto** con las aventuras de su simpática mascota para Mega Drive y Super. Nintendo





SN




SN




MD

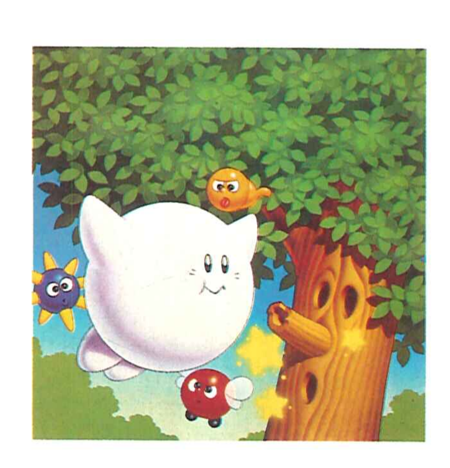


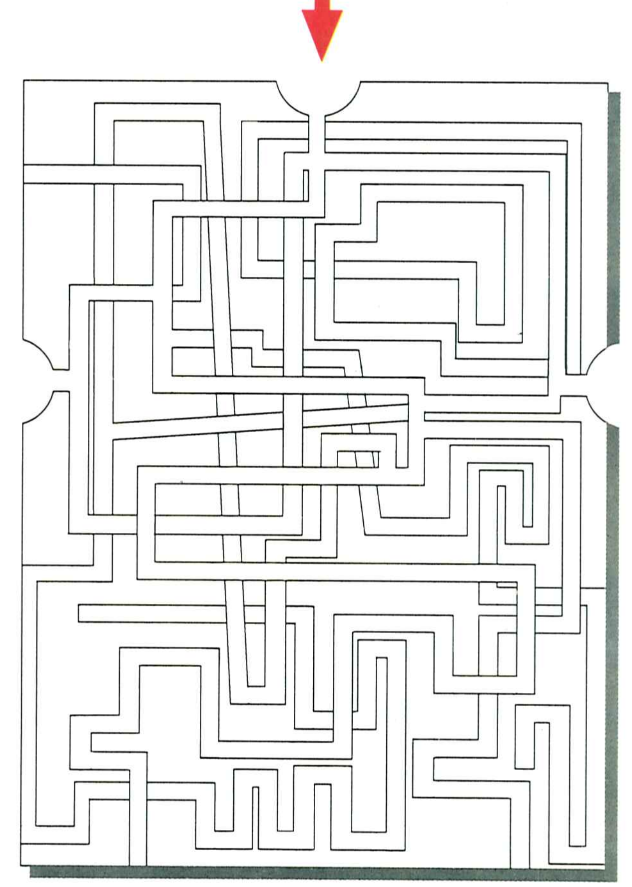
SN

Los gráficos serán impresionantes e irán acompañados por unos aspectos sonoros de la misma calidad.

CID FCA!

Te lo hemos puesto muy difícil.







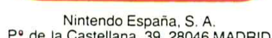
KIRBY'S DREAM LAND o KIRBY'S PINBALL LAND. He aquí el dilema.
Si coges el camino de KIRBY'S DREAM LAND vivirás las aventuras y desventuras de Kirby, el personaje más tragón de Nintendo.
Pero si sigues el camino de KIRBY'S PINBALL LAND te encontrarás con que este divertido glotón se ha convertido en una alocada bola de pinball que hará saltar los especiales de tu mismísimo Gameboy.

Decidirse no es tan fácil, ¿verdad?

UNA PISTA: Ambos caminos te conducirán a la máxima diversión. Pero si todavía no tienes claro cuál escoger, decídete por los dos.





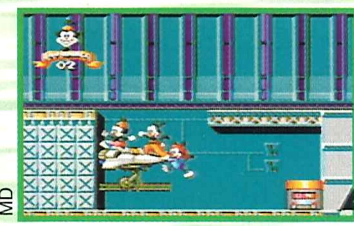


Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! **Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.**

animaniacs

CONSOLA
mega drive - super nintendo
COMPAÑÍA
konami
LANZAMIENTO
diciembre


MD


MD



MD

Cada uno de los tres protagonistas hará gala de una habilidad diferente. La mecánica consistirá en ir cambiando de personaje en función de lo que necesitéis hacer en cada momento.



MD



MD




SN

SN

No se puede hablar de consolas y de personajes salidos de la imaginación de **Spielberg para la Warner,** sin nombrar a **Konami.** Como ya hizo con los «Tiny Toons», esta compañía nos va a traer las aventuras de las criaturas de Spielberg convertidas en videojuego **para Mega Drive y Super Nintendo.**

Bajo el título de **«Animaniacs»,** Konami presentará dos juegos diferentes que tendrán mucho que ver con el séptimo arte y contarán con la singularidad de que conduciréis a **tres personajes a la vez.** En el cartucho para Super Nintendo os encontraréis con que Brian y Pinky robarán el guión de la próxima película de la Warner, que **Yakko, Wakko y Dot** tendrán que recuperar. En el de Mega Drive, los tres personajes recorrerán la Meca del Cine para conseguir objetos de actores de renombre y abrir con ellos una tienda.

En ambos os encontraréis **plataformas a mansalva,** un desbordante **sentido del humor** y muchísimas **semejanzas con la serie de dibujos.** Claro, que estando la Warner, Spielberg y Konami por medio a nadie se le ocurre dudar que veremos dos juegos repletos de calidad.


SN


SN


SN

SN

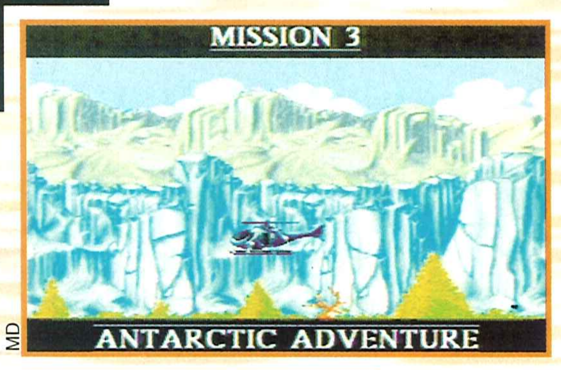


SN

Tendréis que conseguir entrar en uno de los decorados donde se ruedan las películas. Claro que al mismo tiempo habrá que esquivar al policía.



¡ASÍ QUE PIENSAS QUE ERES UN CHICO DURO!
ELECTRONIC ARTS
SHAQ-FU
SHAQ-FU



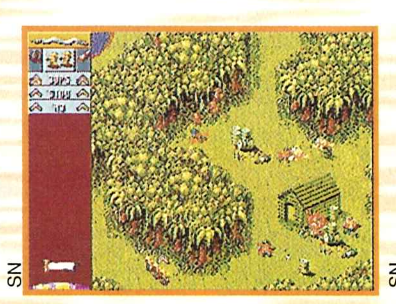
MD

Cada misión pondrá a prueba vuestras dotes estratégicas. Si no sois lo suficientemente rápidos nunca ganaréis esta guerra tan especial.

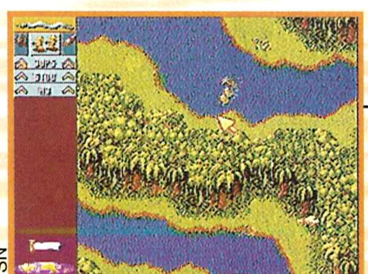
CONSOLA
mega drive - super nintendo
COMPAÑIA
virgin
LANZAMIENTO
enero



MD



SN



SN

MD

Virgin va a poner a disposición de vuestras **16 bits** un juego entre la estrategia y la acción que ha creado grandes expectativas en los usuarios de ordenador: **«Cannon Fodder».**

Estará protagonizado por unos **soldaditos con pinta de Lemmings** que se dejarán guiar por vosotros a través de conflictivos escenarios bélicos. Con sólo una orden vuestra se lanzarán por la ladera de montañas heladas, vadearán ríos y **dispararán a cualquier enemigo** que se cruce en su camino.

Un sencillo **menú de opciones y un par de botones** será todo lo que necesitéis para disfrutar con estos pequeños y valientes guerreros. Por lo demás, una estupenda **banda sonora** y unos gráficos detallados redondearán la sorpresa.

cannon fodder





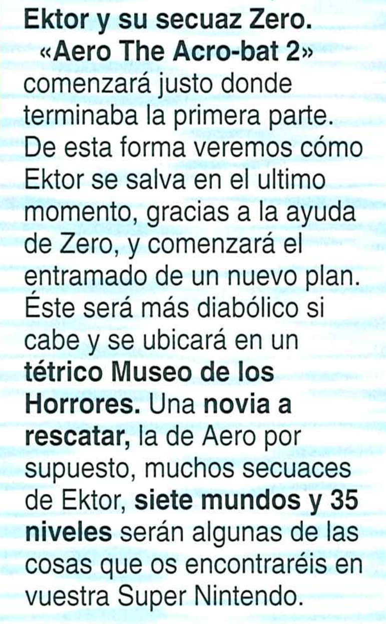
Aero se verá inmerso en una espectacular aventura en la que no faltará la habitual avalancha de enemigos y los "saltos de altura" para que os luzcáis.







El murciélago más circense de **Sunsoft** levantará de nuevo el vuelo en los **16 bits de Nintendo.** Su nueva aventura será una **secuela de «Aero The Acro-bat»** y en ella el alado protagonista tendrá que verse las caras con viejos conocidos. Nos referimos al malvado **Edgar Ektor y su secuaz Zero.**



«Aero The Acro-bat 2» comenzará justo donde terminaba la primera parte. De esta forma veremos cómo Ektor se salva en el ultimo momento, gracias a la ayuda de Zero, y comenzará el entramado de un nuevo plan. Éste será más diabólico si cabe y se ubicará en un **tétrico Museo de los Horrores.** Una **novia a rescatar,** la de Aero por supuesto, muchos secuaces de Ektor, **siete mundos y 35 niveles** serán algunas de las cosas que os encontraréis en vuestra Super Nintendo.

CONSOLA
super nintendo
COMPAÑIA
sunsoft
LANZAMIENTO
diciembre

aero the acro-bat 2

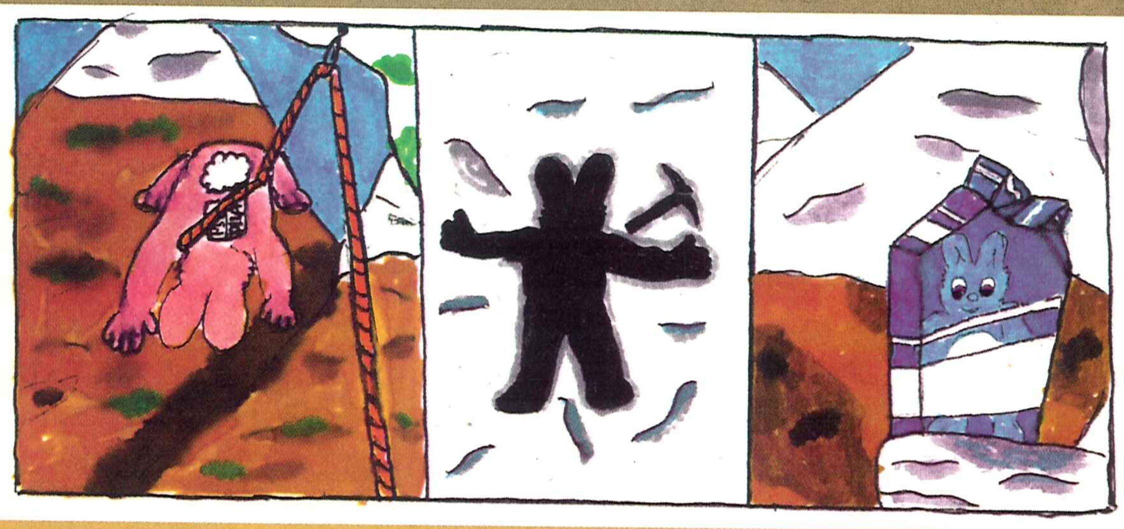
1er CONCURSO PUBLICITARIO DURACELL®

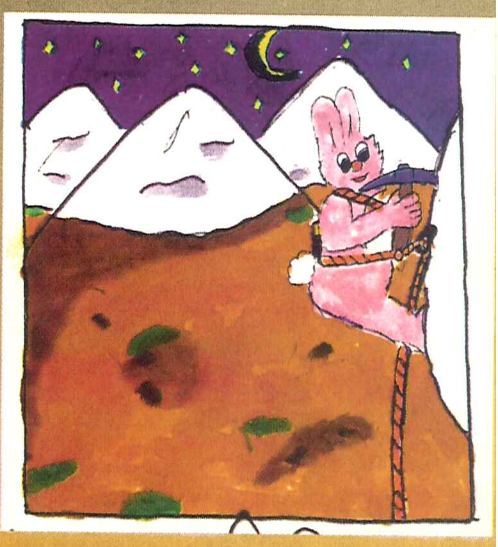
¡GANADOR!

DURACELL EN LA ESCALADA









Jon Ander Hernández, Vizcaya - 12 Años.

SUPER NINTENDO

LA MÁS ESPECTACULAR CRIATURA DE NINTENDO







Estamos rodeados de datos confusos, a veces contradictorios, que nos hablan de mil y una consolas nuevas y súper potentes que prometen unas características que parecen sacadas de un sueño futurista. En medio de esta vorágine que nos está volviendo un poco locos a todos, aparece Nintendo -quien, dicho sea de paso, no suelta tampoco prenda sobre su Ultra 64-, y nos planta en la cara un cartucho que hace tambalearse la creencia cada día más generalizada de que las 16 bits están muertas.

El cartucho se llama «Donkey Kong Country» y todo lo que podamos decir sobre él será tan sólo una vaga pista de lo que descubriréis cuando lo conectéis en vuestra propia consola. No en vano en su programación se ha utilizado la más moderna tecnología en cuanto a lo que al tratamiento de imágenes se refiere. Y ésto, podéis creernos, se nota.

La simpleza del argumento contrasta con la calidad con la que se retratan cada uno de los detalles de la Isla Kong. De hecho, el desarrollo podría resumirse con una simple frase: un juego de plataformas con el único objetivo de llegar al final, derrotar al último enemigo y disfrutar de una buena recompensa. Es decir, como un Mario cualquiera...

Sin embargo, las cosas, por supuesto no son tan sencillas. Cada fase de la isla está compuesta por varios niveles que se presentan en un mapa que se va abriendo según éstos se van completando. Por supuesto el mapa nos permite retroceder y repetir fases siempre que nos parezca oportuno, pero, sin duda, ésto de volver sobre lo andado puede convertirse en una pérdida de tiempo si tenemos en cuenta que nos aguardan, atentos al dato, nada más y nada menos que un centenar de fases en las que se ocultan la misma cantidad de niveles ocultos. Una auténtica pasada.

Pero no penséis que la enormidad del mapeado o la calidad increíble de los gráficos son los únicos valores de este juego. Serían suficientes para poner a DK entre lo mejor de lo mejor, pero no para conventirlo en único. Para eso hace falta, además, que el juego sea variado, divertido, jugable, adictivo... casi mágico.

Por la variedad no os preocupéis: cuando creáis que ya lo habéis descubierto todo, aparecerá una nueva fase con un tratamiento diferente (y más difícil, claro). ➤

En esta tira podéis admirar algunos de los movimientos de esta increíble pareja de gorilas. Si explotáis a tope sus habilidades daréis con mil sorpresas escondidas.

Donke

El juego comienza con un paseo por una jungla repleta de sorpresas.



Bajo una terrible tormenta pondrás a prueba tu habilidad para el salto.



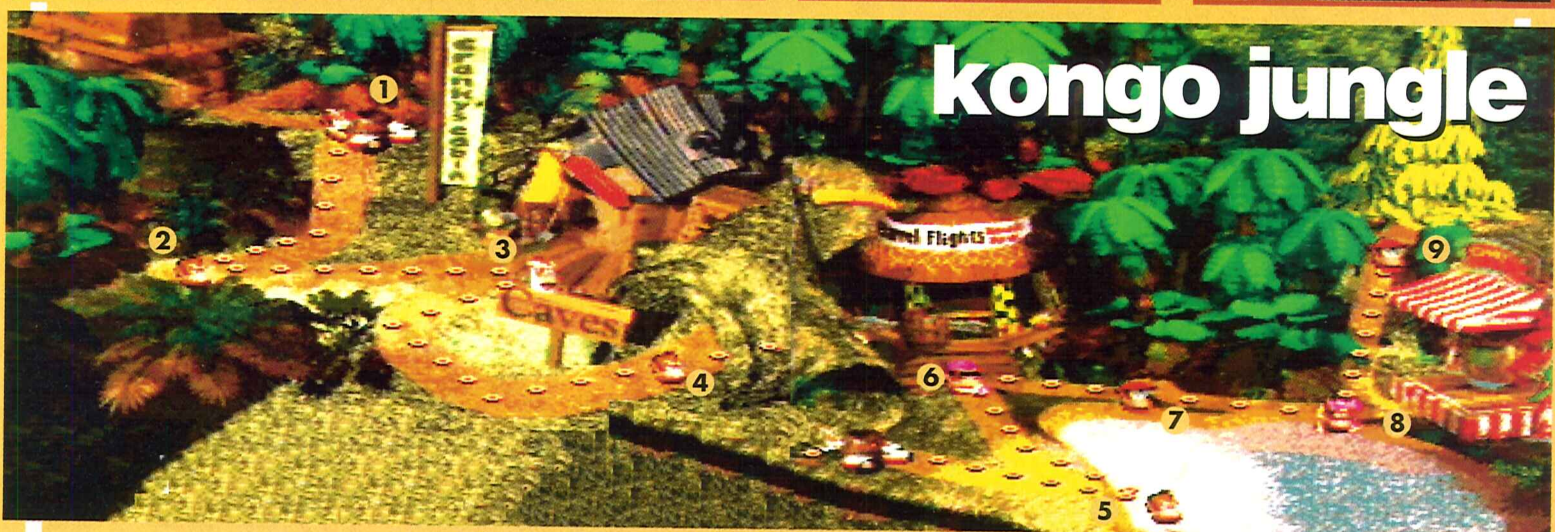
El viejo Cranky tratará siempre de confundirte. Escúchale con precaución.



En esta fase comprobarás lo peligrosas que resultan las avispas.



kongo jungle





Las aguas de los arrecifes están llenas de tiburones. Una pista: Busca a Enguarde.



Funky y sus barriles-avión te llevarán a cualquier lugar de la isla que elijas. Busca a Candy.



Esta vez la jungla te sorprenderá con la primera tanda de barriles. Aprende a dominar sus saltos.



Esta bella señorita te permitirá salvar cada vez que la visites. Hazlo siempre que puedas.



Tu primer enemigo final no te dará muchos problemas si saltas sobre su cabeza.

country
ey Kong

LO MÁS NUEVO

La oscuridad, los agujeros imprevistos, y los barriles trampa serán tu problema.

Cuidado con los Kremlings y los topes de via. Ir entren no es fácil.

monkey mines


A Diddle resultará más sencillo arrastrase por estas cavernas.


Muchos enemigos invencibles que sólo se detienen al activar barriles Go&Stop.


Coordina tu salto con las ruedas-castor y no te detengas a mirar los resultados.


Necky no te va a dar un respiro. Salta en su pico y evita las nueces.

Más barriles para una selva bonita, pero llena de enemigos peligrosos.



Entre los barriles móviles y las escasas plataformas fijas lo vas a tener muy difícil.



Salta por las lianas a toda velocidad y procura evitar las avispas pinchudas.



¿Es que no vamos a tener ni un momento de calma? No en esta isla.



vine valley


Mantener el equilibrio y saltar con valor serán aquí tus únicas opciones.


Más agua, más tiburones y un montón de pirañas "locas" por tus huesos.


Zinger te ensartará de lleno... a no ser que la des con los barriles.

➤ ¿Jugable y adictivo? No os lo podéis imaginar. Nada puede ser más manejable que un personaje capaz de hacer infinidad de cosas con sólo dos botones, ni nada puede ser más divertido que un juego que propone mil posibilidades de principio a fin.

Y la verdad es que no sabemos muy bien por dónde continuar. Porque podríamos decir muchas cosas acerca de este cartucho. Se podría comentar su fino sentido del humor o la habilidad con la que se ha sabido hacer un juego muy difícil, pero siempre posible. Podríamos hablar de cómo las texturas y juegos de luces nos hacen "sentir" que estamos metidos dentro de los escenarios. También sería posible que tratáramos de describir lo que se siente cuando te ves perseguido en la cima de una montaña helada donde la nieve no te deja ni que te pares a pensar ni que corras para escapar... Pero todo sería inútil. Porque lo mejor no son los excepcionales gráficos, ni las alucinantes fases, ni siquiera la brillante animación de Diddy y Donkey. Lo mejor es esa increíble sensación que trasmite, la jugabilidad que regala y la seguridad que tiene en sí mismo de que va a agradar a cualquier jugador. Lo mejor es que «Donkey Kong Country» es un juego casi mágico.

Tus mejores amigos



***Enguarde, el pez espada:** Este peculiar acompañante sólo aparecerá en las fases de agua y cada vez te resultará má difícil encontrarlo. Tiene la facultad de lanzarse a gran velocidad sobre los enemigos y ensartarlos con su morro.*



***Rambi, el rinoceronte:** Disfruta con la velocidad, arrastrando todo a su paso. Ningún enemigo se resiste a su poderoso cuerno y pocas puertas secretas permanecen cerradas delante de él.*



***Winky, la rana:** Puede parecer frágil, pero es capaz de pisotear a enemigos con los que no puede ni el mismo DK Con sus poderosas ancas realiza saltos increíbles.*



***Expresso, el avestruz:** Subido en este veloz ave, DK se verá a salvo de los ataques de los enemigos pequeños. Además, moviendo sus alas podrá planear y salvar grandes distancias.*

Si no encuentras un atajo, es difícil que puedas pasar por estos barriles.



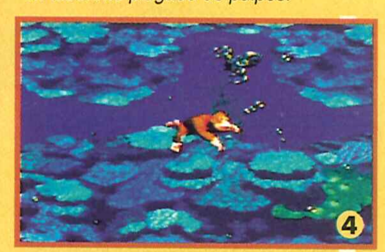
Un precioso paseo por el interior de un peligroso glaciar. ¿Sabes patinar?



A muchos enemigos les gustaría verte perdido en la nieve. Cuida tus reflejos.



Toca nadar a toda velocidad por un laberinto plagado de pulpos.



Gorile glacier





Sin la ayuda de Squawks, el loro, y su linterna no verías más allá de tus narices.



Entre neumáticos, plataformas móviles y las pesadas avispas lo pasarás fatal.

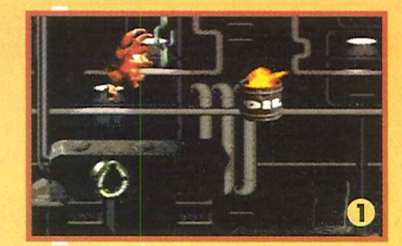


Gnawty no piensa dejarte escapar tan fácilmente como al principio.

LO MÁS NUEVO



Cuidado con los barriles de fuego. Tienen que apagarse para saltar.



Tu plataforma sólo se moverá mientras le proporciones combustible.Suerte.



Klump rechaza los ataques de Diddy. Manda a DK para enfrentarte con él.



Las sucias aguas del lago están llenas de desperdicios industriales.



kremkroc industrie





Otra vez en carretilla pero ahora mucho peor que la primera vez.



Tendrás que desalojar a los kritter para tener carretilla en la que viajar.



Mucho cuidado: la luz se apaga y se enciende sin que mientras veas nada.

Los mil y un barriles



O Diddy o DK están dentro esperando que los rescates.



Es un punto de retorno al que volverás al perder una vida.



Al meterte en él te dispararás en la dirección del barril.



Gracias a este barril rellenarás de combustible tu vehículo.



Al tocarlo detendrás a los enemigos o darás la luz.



De aquí saldrán algunos de los enemigos más escurridizos.



Simplemente lánzalo contra todo aquello que te moleste.



Si una vez dentro tocas el botón de salto te dispararás.



Como arma arrojadiza es muy efectiva. Intenta subirte.



Al lanzarlo explotará y destruirá varios obstáculos.

Modos de juego



Si juegas sólo controlarás a uno de los dos gorilas mientras el otro salta tras de ti hasta que lo cambies o lo pierdas. Si juegas a dobles podrás optar entre competir jugando alternativamente o cooperar controlando cada uno a un gorila. En este caso uno de los dos jugadores dirige.



Los fondos de lagos y pantanos están plagados de peligrosas criaturas que te persiguirán sin descanso. Ten en cuenta que nadar no es nada fácil y hay que vigilar las corrientes de agua..



No te olvides del combustible si no quieres acabar en un agujero.

La basura industrial pone nervioso a DK, y para esta fase necesitará buen pulso.

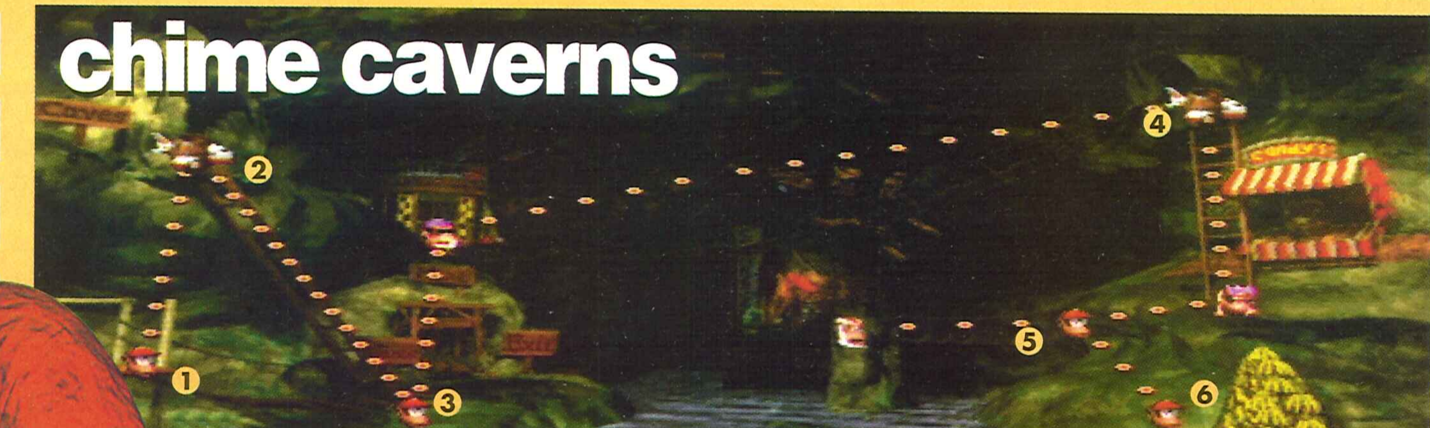


El humo de los barriles envenenados pondrá las cosas complicada a DK.

Usando TNT puede acabar con el veneno y los enemigos.



chime caverns





Busca los interruptores para mantener encendida la luz y ver por dónde andas.

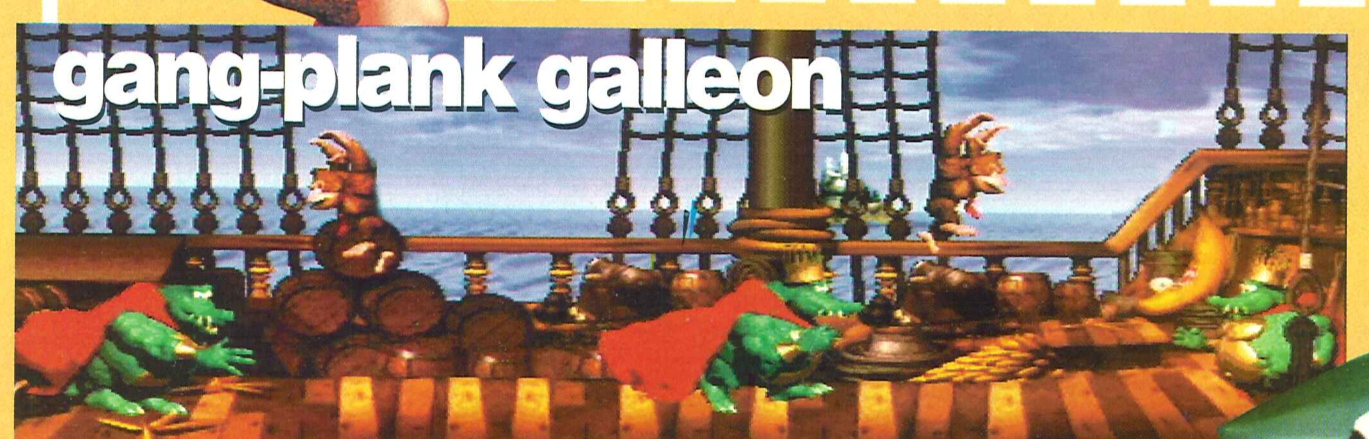


Mucho cuidado con estas plataformas que caen después de pisarlas.



Necky se vengará disparando más nueces que antes. Ya sabes: el pico.

gang-plank galleon



Sólo King K. Rool se interpone entre tú y tus plátanos. ¿Bastará con vencerle para recuperarlos? Parece que necesitarás algo más...

LO MÁS NUEVO

¿Se ha llegado al tope?

Donkey Kong Country marca una nueva era para Super Nintendo. La mejor tecnología de tratamiento de imágenes se ha puesto al servicio de la jugabilidad para crear una maravilla visual que rompe abolutamente con todo lo visto. Gráficamente es casi inmejorable, el sonido es impresionante y los personajes están animados con maestría total.

Con DKC es imposible aburrirse. Y además, está pensado para divertir durante meses. Si te sirve de ejemplo, he recorrido seis fases con una media de 7 niveles por fase, he derrotado al enemigo final y me ha salido que sólo he completado el 37% del juego... En fin, que creo que DK roza la perfección y me atrevería a asegurar que nunca vamos a volver a ver un juego como éste en nuestras SN.

Teniente Ripley

Inevitables bonus




En cualquier punto de cualquier fase es posible encontrar un símbolo dorado que representa a uno de los amigos de DK. Acumulando tres de estos símbolos accederás a una fase especial de bonus.



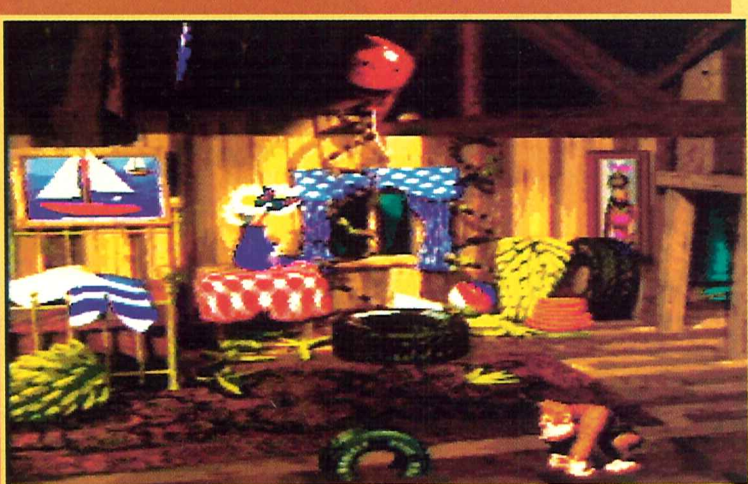

Cada fase de bonus esconde una sorpresa de tamaño mayúsculo que multiplicará por dos todos los puntos que hayas obtenido antes, lo que te proporcionará varias vidas.




Una vez en la fase de bonus no tienes más que intentar coger todos los iconos que encuentres. Cada cien "mini-amigos" recibirás una vida extra que se añadirá inmediatamente a tu marcvador.

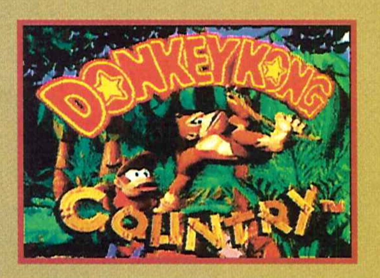
Niveles especiales

En todo el juego hay -alucina- ¡cien niveles especiales! esperando a que los descubras. Cada uno de estos niveles esconde un juego original que te permitirá encontrar atajos y ganar vidas extra.




SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
NINTENDO
Rare
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 100 niveles
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 32

Gráficos — 99
La calidad de los gráficos no es comparable a nada de lo que hayáis visto hasta ahora en una consola.

Música — 96
Pagadiza, simpática y agradable entre fases, contundente y oportuna ya metidos en el juego.

Sonido FX — 98
Os parecerá que estáis oyendo animales auténticos en una selva auténtica. Fundamentales.

Jugabilidad — 98
Difícil pero siempre se consigue pasar. Con sólo dos botones puedes de hacer de todo.

Adicción — 99
Tan lcompleto, complejo y lleno de sorpresas que siempre querréis saber qué viene después...

Total — 99
Una obra maestra a nivel técnico y divertido como pocos. Indispensable para todo poseedor de una S.N.

Lo Mejor
- Escenarios, personajes, sonido... Todo.
- Las difíciles y originales situaciones de las que tendréis que escapar.

Lo Peor
- Se repiten algunos enemigos finales.
- Que no nos hayamos atrevido a "cascarle" ningún 100.



LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO · MEGA DRIVE

EARTH WORM JIM

¡NO TE ARRASTRES, GUSANO!

Ya os dijimos el mes pasado que este cartucho tenía poco de vulgar. La primera pista se podía encontrar en su original y loco argumento, así como en las excéntricas situaciones en las que se ve envuelto su protagonista. Un protagonista, por cierto, también un tanto especial. Earth Worm Jim es una lombriz convertida en héroe por los poderes que le proporciona un traje caído del cielo. Su misión no es salvar la mundo, ni siquiera a esa lombriz que tanto le quiere. Su único objetivo es salir vivo de la extraña dimensión a la que le han catapultado los verdaderos propietarios del traje.

La perfecta simbiosis entre el traje y Jim coloca en nuestras 16 bits a un héroe capaz de hacer casi de todo con un humor que sólo se pueden permitir los mejores. De este modo, os iréis dando cuenta de que Earth Worm no es un simple plataformeador. En su extraordinario viaje se va a ver envuelto en situaciones que le obligarán a hacer puenting, navegar en batiscafos de cristal, pilotar motos espaciales y hasta cabalgar a lomos de hamsters hambrientos. Como armas cuenta con una pistola ametralladora capaz de lanzar algún rayo sónico, y con el látigo en que se convierte su largo y flexible cuerpo si así lo requiere la situación. Sin más, este extraño personaje protagoniza un cartucho variado y complejo, capaz de entusiasmar a cualquiera.

La aventura espacial de Jim se desarrolla a lo largo de doce largas fases de una originalidad desbordante. La simpleza inicial de las plataformas va evolucionando de modo que nuestra lombriz tiene que aprender a disparar la cabeza, saltar, defender cachorros y activar interruptores en el mismo gesto. Cada fase supone un reto nuevo y una experiencia totalmente distinta. Y lo mismo se puede decir de los enemigos finales, que pasan de ser monstruos impensables a obreros con mal aliento, con la soltura propia de un programa que pretende salirse de lo habitual.

Las sorpresas que reserva «Earth Worm Jim» están dedicadas a jugadores pacientes, que sepan aprender paso a paso a gobernar las más variopintas situaciones y no tengan miedo a la dificultad. No es un juego fácil, pero es tan adictivo que tampoco hay razón para cansarse de él. Se deja jugar y, lo que es más importante, emociona y atrae como sólo hacen los mejores.




SN

NEW JUNK CITY: BASURAS COSMICAS

Un vertedero de basura con sus correspondientes chuchos guardianes, sus neumáticos rotos y sus vacas voladoras es el primer reto de Jim. No es nada difícil completarlo, pero le va a venir muy bien para empezar a compenetrarse con su especial traje y sus extrañas habilidades. Por cierto, cuidado con los cuervos...


SN


MD


SN


MD

HELL OR HECK?: EL

En el infierno las cosas empiezan a ponerse difíciles, y es que los diablos dentudos y los vapores de azufre no dejan espacio para respirar. Jim va a encontrarse con su primer gran laberinto y con situaciones en las que tendrá


SN

MD

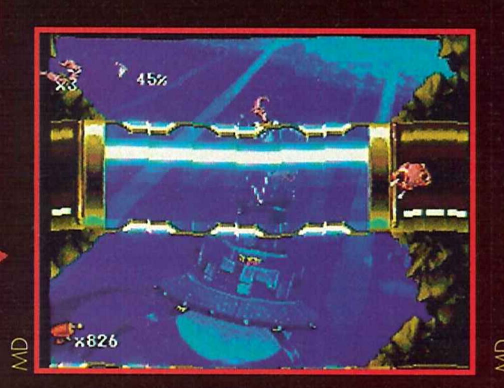
Un juego hecho a imagen y semejanza de su protagonista: original, atractivo y desbordante.

TUBE RACE: CARRERAS BAJO EL AGUA


SN


SN

No sabe nuestra lombriz en el follón que se ha metido al entrar en esta ciudad bajo el agua. Aquí la gente es de todo menos amistosa, y zarandearán a nuestro héroe todo lo que puedan y un poco más. Pero donde peor lo va a pasar es en el batiscafo de cristal. Y es que manejando esta incontrolable y frágil nave, Jim tiene que sortear un laberinto de arrecifes digno del Capitán Nemo. Y son dos fases.


MD


MD


SN


Chuck te va a lanzar con su grúa toda la basura que pueda. Prueba a tirarle cajas.


Un señor diablo que te ha dejado sin traje. Esquiva sus proyectiles y espera.


Un muñeco de nieve que lanza fuego en el infierno es todo un "Snowman".



Cuando se acerque, sólo le verás los ojos. Date prisa en disparar, que este gato diabólico tiene 9 vidas.


El Doctor Duodeno va a intentar llenarte de ácidos estomacales. Mucho cuidado.


Para acabar con las gallinas cibernéticas, lo mejor es no dejarte dar por los huevos.

Los malos de la película


Los cubos de basura con ideas propias pueden terminar siendo muy peligrosos


Mitad mono, mitad científico, el profesor Monkey se cuelga de cualquier parte.





El túnel de asteroides

Para viajar de planeta en planeta, Jim debe atravesar una túnel dimensional lleno de asteroides y bolas de energía. Este túnel es en realidad una carrera contra cierto pajarraco, que quiere usar a Jim como cebo para sus días de pesca. Si nuestra lombriz pierde la carrera, no le quedará más remedio que enfrentarse a él cara a cara esquivando sus anzuelos y triquiñuelas.





El héroe que esperábamos

Jim, héroe accidental en una dimensión mágica, os deleitará con sus variadas habilidades y su alucinante animación. Sabrá llevaros de la mano por los más sorprendentes parajes, donde la originalidad es lo primero y la sorpresa su consecuencia.

Técnicamente lo tiene todo, desde unos gráficos nítidos y brillantes a un sonido casi perfecto. La dificultad, siempre alta, y lo enormemente divertido que resulta consiguen que sea un juego de los de durar mucho tiempo. Lo único malo es que no se le haya dado la publicidad que merece.

Teniente Ripley

Durante once fases, Jim muestra que no es un simple devorador de plataformas.



SN



SN

No Problem: Puenting y monstruos

A ver quién es el guapo que se ata una cuerda a la cintura y se tira de un acantilado para tratar de romper el cordón umbilical de una especie de moco gigante. Y es que Jim no se priva de ningún deporte por peligroso que sea. Ni de ninguna diversión, aunque ésta consista en acabar en las fauces del monstruo del lago. Tres fases de increíble puenting.



MD



MD

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
VIRGIN
Shiny
Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 5
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 24

Gráficos — 95
La animación de Jim, el color, la luz y los curiosos enemigos se combinan con un scroll magistral.

Música — 94
Cada fase tiene su propia melodía, característica y más que apropiada. No os cansará.

Sonido FX — 94
La acción se acompaña con explosiones, graznidos y gritos de lo más espectacular y divertido.

Jugabilidad — 95
Jim y su traje son capaces de casi todo, y no tendrás problemas para descubrir sus infinitas habilidades.

Adicción — 94
Es difícil dejar de jugar cuando el cartucho siempre avanza con algo nuevo. La intriga os obligará a seguir.

Total — 95
Brillante de principio a fin. Desde el aspecto gráfico hasta los detalles jugables, es un cartucho que no se debe dejar escapar.

Lo Mejor
- Originalidad a manos llenas.
- La brillante animación del personaje.
- Su ajustada dificultad.

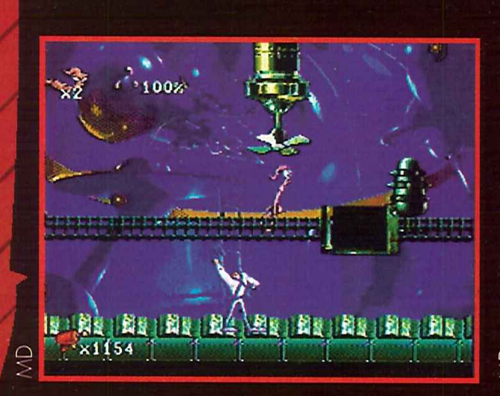
Lo Peor
- Que Jim no dispare a la vez que salta.
- La animación después de recibir un impacto impide la huida.

LEVEL 5: REVOLUCION INDUSTRIAL

El pobre Jim va de problema en problema. En esta ocasión se enfrenta a un laberinto tecnológico que incluso le robará el traje en algún momento. O se espabila y controla su salto, o lo tendrá muy difícil.



SN



MD



MD



SN

Armas de lombriz



Utilizando el poder del traje, Jim puede emplear su larguirucho cuerpo como un efectivísimo látigo que sirve tanto para derrotar enemigos como para saltar precipicios al estilo Indiana Jones. Tiene la ventaja de poder ser usado en el salto.

El traje de Jim lleva incorporada una pistola ametralladora de municiones limitadas. Esta pistola puede dispararse en todas direcciones, pero no mientras se salta. Cogiendo una bola de plasma, el disparo resultará muy, muy efectivo.



SN





MD



MD

PETER PUPPY: ¡POBRE CACHORRO!

La misión de Jim consiste en llevar sano y salvo a Peter a su casa. Para evitar precipicios y enemigos, debe azuzarle con el látigo. Aunque no tenga mucho aprecio por Peter, le conviene protegerlo si no quiere convertirse en un monstruo poco cariñoso.



SN





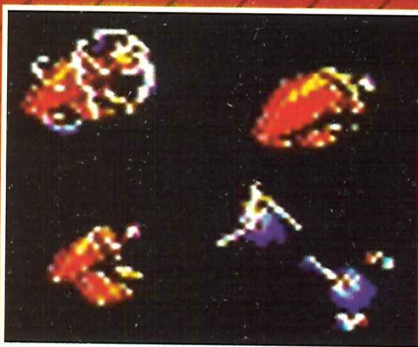
Un intestino solo para Mega Drive

Esta fase está dedicada exclusivamente a los usuarios de Sega. Nuestro héroe tiene que patearse los peculiares intestinos de un planeta viviente. Si no anda con cuidado, puede acabar aplastado por un par de úlceras...

Esas ayudas tan útiles

Esta cápsula rellena toda la vida de Jim y recarga su arma.

Proporciona un súper disparo de plasma por cada cápsula.



Cada pistola equivale a mil disparos más para el arma de Jim.

Y cada capsulita supone diez puntos en la energía del traje.

Butville: un final para maestros

Es imposible que Jim supere con éxito esta fase si no está concentrado o si no controla a tope su habilidad para volar como un helicóptero. Muchos son los peligros a los que se ha enfrentado Jim, pero pocos tan complicados como éste.







Nunca una lombriz tuvo tanta magia

Si en Super Nintendo «Earth Worm Jim» es una delicia visual, lo mismo se puede decir de la versión Mega Drive. Un personaje tan bien animado, tan cómodo de manejar y con tantas habilidades, sólo podía ser fruto de un trabajo largo, estudiado y medido. Un trabajo realizado con el único objetivo de completar un gran juego.

«Earth Worm Jim» tiene de todo. Plataformas, acción, shoot'em up y mil situaciones incalificables que redondean la variedad con forma de cartucho. Una variedad rebosante, además, de calidad técnica desde el primer al último sprite. En fin, las excelencias de este título no son para contarlas. Merece la pena que disfrutéis de su jugabilidad en vuestro propio pad.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
VIRGIN
Shiny

Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 5
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 24

Gráficos — 94
Bonitos y espectaculares. Faltan algunos detalles que se compensan con la perfección del movimiento.

Música — 94
Las melodías son adecuadas, vibrantes y tan divertidas como el propio personaje.

Sonido FX — 93
Contiene una gran variedad de efectos sonoros, pero no siempre pueden escucharse a la vez.

Jugabilidad — 95
La acción es vibrante de principio a fin. La fuerza de Jim y su originalidad le hacen más que divertido.

Adicción — 95
Necesitaréis saber qué nueva trastada se le ha ocurrido al programador. Un juego difícil de olvidar.

Total — 95
Tan fresco, vibrante y original que no puedes dejarlo escapar. Es uno de los juegos de plataformas para MD más innovadores.

Lo Mejor
- Largo, variado y original.
- El personaje, dotado de una animación espectacular.

Lo Peor
- Que a veces desaparezca un sonido.
- No poder disparar en pleno salto.

AGGRE... of Da...

¡ACABA CON ELLOS!

A pesar de que SNK sigue fiel al género de lucha, hay que reconocer que últimamente trata de ofrecer algo nuevo en cada cartucho. Este «Aggressors of Dark Kombat» no es una excepción, y aparte de su atractivo título el juego contiene ciertos elementos que le distinguen de los clásicos del género.

En primer lugar, el desarrollo de los combates es diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. La victoria no es al mejor de tres asaltos, sino que se disputa un solo combate (con un tiempo de 120 segundos) en el que la barra de energía de cada luchador debe agotarse cuatro veces para que un personaje caiga derrotado. Esto conlleva unos asaltos muy largos, intensos y bastante equilibrados.

Por otro lado, cada personaje cuenta con una "barra de poder" situada en la parte inferior de la pantalla, que aumenta conforme avanza el combate. Al llenarse completamente, permite que el luchador en cuestión saque el mayor partido posible a todos sus ataques, o bien realice un espectacular "movimiento final" que acabe con la resistencia del contrario.

Por último, se ha incluido la posibilidad (como ya se hizo en «3 Count Bout») de recoger diversos objetos que aparecen en el escenario, para utilizarlos contra el enemigo. Se trata de objetos como cachiporras, cócteles Molotov, palas y espadas, que pueden hacer mucho daño a los luchadores. Estas improvisadas "armas" no aparecen en el escenario por arte de magia, sino que existen unos individuos sospechosos que las lanzan al campo de combate para el uso de los esforzados luchadores.

Por supuesto, el cartucho cuenta con la calidad técnica que pueden ofrecer 178 megas en Neo-Geo, destacando los impresionantes efectos de sonido que incluyen voces digitalizadas (algunas en perfecto español), y el tamaño de los personajes. En definitiva, un nuevo "one-on-one" con la suficiente presencia como para hacer disfrutar de lo lindo a los amantes del género.



Leonhealt

El más grande de todos los luchadores y, probablemente, también el más fuerte. Sus dos golpes especiales son demoledores, pero sobre todo no hay que perderse su movimiento final.





Fuma

¿No os recuerda este individuo a cierto personaje de «World Heroes»? En fin, el caso es que el amigo Fuma es uno de los luchadores más completos del torneo, aunque justito de potencia.







Bobby

Este chavalín va con su pelota de baloncesto a todas partes. Claro, que con él suelta unos castañazos que quitan el hipo. Su movimiento final no es, desde luego, para estómagos blandos.

Go

Aunque tiene cara de malo, Go en el fondo es un sentimental. Por eso es menos fiero de lo que lo pintan, y salvo su súper puñetazo, sus golpes son bastante flojos y previsibles.

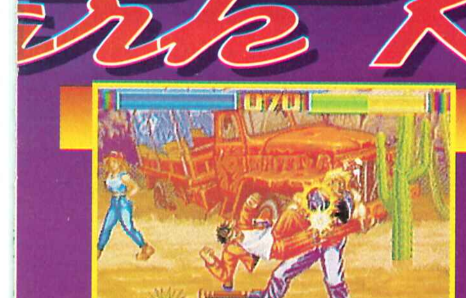








SSORS
rk Kombat





Jo

Jo tiene dos de los golpes más espectaculares y efectivos, pero tras ejecutarlos es bastante vulnerable. Por lo demás, es un luchador que se desenvuelve bastante bien en los combates.





Lee

Lee siempre quiso ser un actor de cine, por eso viste y lleva el pelo como Steven Segal. Su fuerte son las patadas, en todas sus modalidades, aunque también da buenos derechazos.





NEO GEO

Agárralo como puedas

En este torneo no existen las reglas, así que todo vale. Por ello, os aconsejamos que cuando vuestro rival se encuentre conmocionado en el suelo, aprovechéis para realizarle una llave que le haga acordarse de vuestra familia.









LO MÁS NUEVO

Crazy Death Blood

Con este explicativo nombre se conoce a los movimientos finales de los luchadores, que sólo se pueden realizar cuando su barra de poder esté a tope y su adversario se encuentre con la barra de energía en rojo. Acabaréis con él en un santiamén.








Sheen

Como suele ocurrir, siempre tiene que haber algún entrometido del Wrestling en estos torneos. Sheen es un luchador bastante fuerte, pero muy torpe en todos sus movimientos.




Sarah

No podía faltar la representante femenina, muy bajita, pero con muy malas pulgas. Su rapidez es endiablada, y sus golpes más contundentes de lo esperado. Una de las favoritas.




Más lucha para SNK

Sí, pero de la buena. No está de más que la compañía japonesa deje a un lado las segundas y terceras partes, y nos ofrezca un nuevo torneo. Este juego lo tiene casi todo: el equilibrio entre los luchadores es excelente, los golpes son espectaculares y fáciles de ejecutar, la realización técnica es sobresaliente, y contiene detalles plausibles.

La pena es que ocho luchadores se hacen pocos en estos tiempos que vivimos. Una lástima, porque el resto del juego es de lo mejorcito que ha realizado SN K.

Lolocop

NEO GEO



LUCHA
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 8 luchadores
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 178

Gráficos 94
Impresionante el tamaño de los luchadores, así como de los escenarios y las animaciones.

Música 90
Muy variada. Aquí ya es excelente, pero estamos deseando ver este juego en CD.

Sonido FX 93
Uno de los aspectos más destacables del cartucho. De lo mejor que se hecho para Neo Geo.

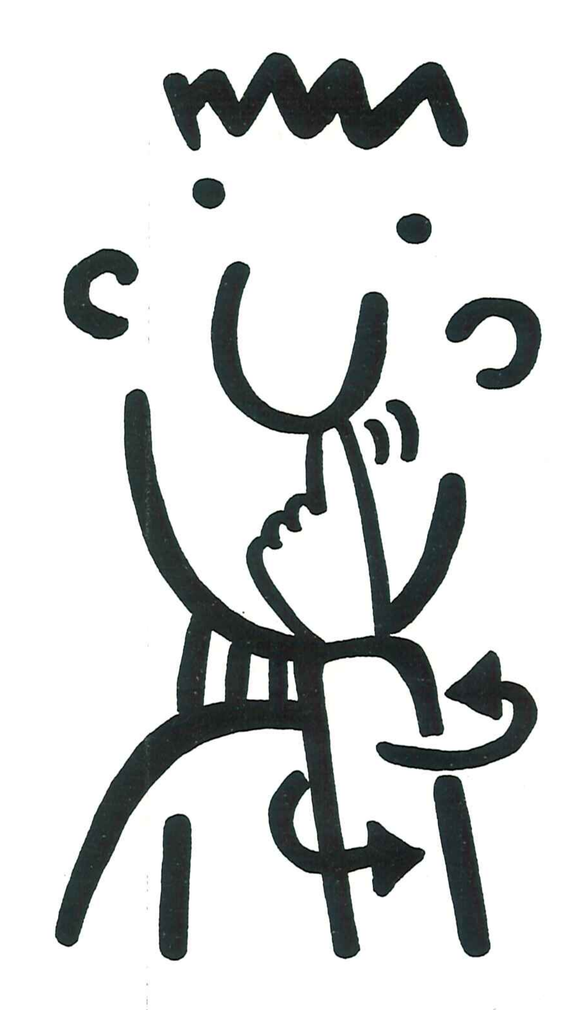
Jugabilidad 91
En el modo de dos jugadores es exquisita, pero para un solo jugador la dificultad es muy alta.

Adicción 89
Como gran juego de lucha que es tiene mucho ganado, pero 8 luchadores parecen pocos.

Total 92
Un gran juego de lucha con detalles muy buenos, pero al que le falla el "escaso" número de luchadores.

Lo Mejor
- El sonido en general.
- El tamaño de los personajes.
- Los movimientos finales son una gozada.

Lo Peor
- Con cuatro luchadores más, sería una obra maestra.



No sigas buscando, ya está aquí Tetris 2.

Conservando la idea original del Tetris, hemos añadido más dificultad, más imaginación, más jugabilidad, más color (si utilizas Super Gameboy) y, sobre todo, más diversión. No insistas,

Tetris 2. La búsqueda ha terminado.

Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA DRIVE

BOOGERMAN A PICK A... ADVENTURE

Esta primera fase es un buena oportunidad para tomar contacto con el personaje y sus "peculiares" habilidades. Tres subniveles hasta llegar al enemigo final, el horrendo Hickboy.

FLATULENT SWAMPS

UN TIPO QUE ROMPE CON TODO

Todos tenemos la imágen del héroe como una persona más o menos bien parecida, más o menos alta, pero siempre amable, generosa, y muy educada. Pues bien, el protagonista de este juego hace gala de unas cualidades absolutamente contrarias: es grosero, burdo, soez y bastante asqueroso. De hecho, va por la vida ejecutando sin cesar una serie de actos fisiológicos no demasiado bien vistos por la sociedad, -aunque no por ello menos naturales-, entre los que podemos destacar tirarse pedos, lanzar salivazos, eructar o pegar mocos. Sí, como lo oís... toda una joya este Boogerman.

Pero es que lo mejor de todo es que en el juego todas estas "finezas" vienen reforzadas por unas animaciones y unos efectos sonoros tan realistas, que la primera vez que juguéis con este cartucho puede que vuestra madre os eche de casa por guarros. ¡Y con razón!

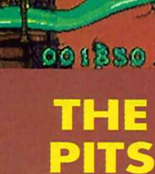
Interplay ha sido la compañía que ha tenido el suficiente desparpajo como para, partiendo de una idea tan descarada, crear un cartucho de plataformas y acción realmente original y divertido.

Volviendo a nuestro personaje, diremos que Boogerman es un excéntrico millonario que se ha propuesto acabar con la polución que está provocando el malvado Boogermeister, y para ello está ➤



Al final de cada fase (como, por ejemplo, esta Montaña de Mocos) encontraréis una cueva que os conducirá al siguiente nivel. Tened cuidado, porque a veces, os puede aguardar alguna desagradable sorpresa.







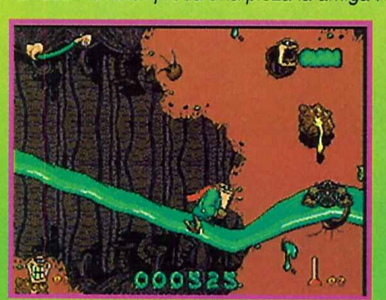


En el segundo nivel recorreréis unas curiosas pasarelas (a saber de qué estarán hechas). hasta completar tres subniveles dominados por la malvada Revolta. ¡Toda una pieza la amiga Revolta!

THE PITS

BOOGER VILLE

En esta fase podréis disfrutar de unos escenarios realmente curiosos y originales que completan tres subniveles liderados por el misterioso Flyboy, un enemigo final de lo más curioso.









Armas "Letales"

No hay duda de que el principal atractivo de este juego (y eso que tiene muchos) es la personalidad de su protagonista. Boogerman es el primer "héroe" que para derrotar a sus enemigos, utiliza las "sanas" costumbres de **tirarse pedos, eructar, escupir o lanzar mocos.** Unos actos, que en principio, podrían parecer ciertamente desagradables si no fuera porque Interplay ha sabido rodearlos de tanto sentido del humor, que os aseguramos que vuestras carcajadas tardarán mucho tiempo en apagarse.

Las claves de este gran acierto son dos: **las sensacionales animaciones del personaje**, sobre todo a la hora de realizar estos actos, y **unos efectos de sonido tan realistas**, que con los ojos cerrados sería difícil creer que provienen de una consola. Así pues, no sólo ha sido meritoria la imaginación de los creadores a la hora de escoger un personaje con estas características, sino también el hecho de que hayan sabido plasmar esta original idea con tanta gracia y "buen" gusto.

Desde luego, Boogerman se ha ganado por méritos propios un lugar en la historia de los videojuegos, y si no os lo creéis echadle un vistazo a este cuadro en el que os mostramos algunas de sus habilidades...

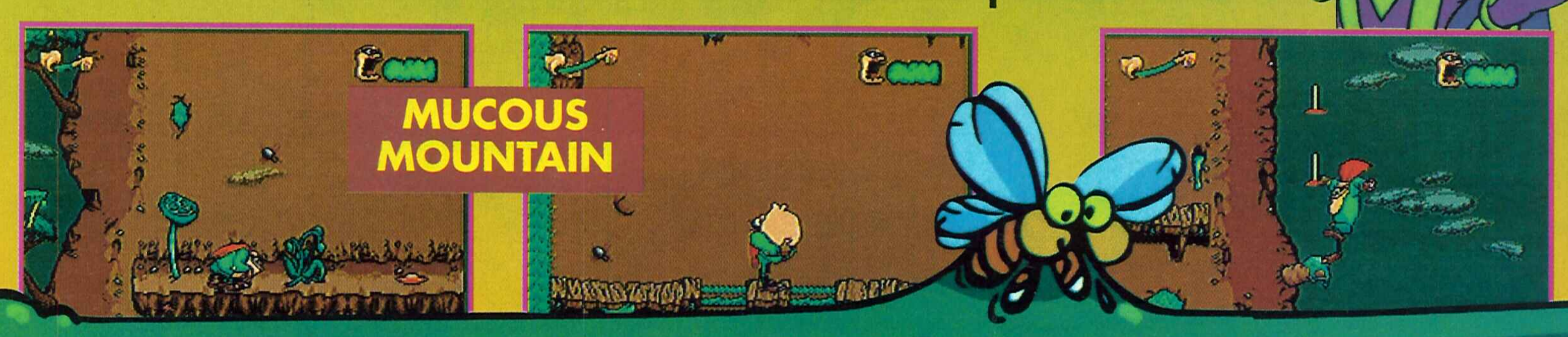
Vida extra

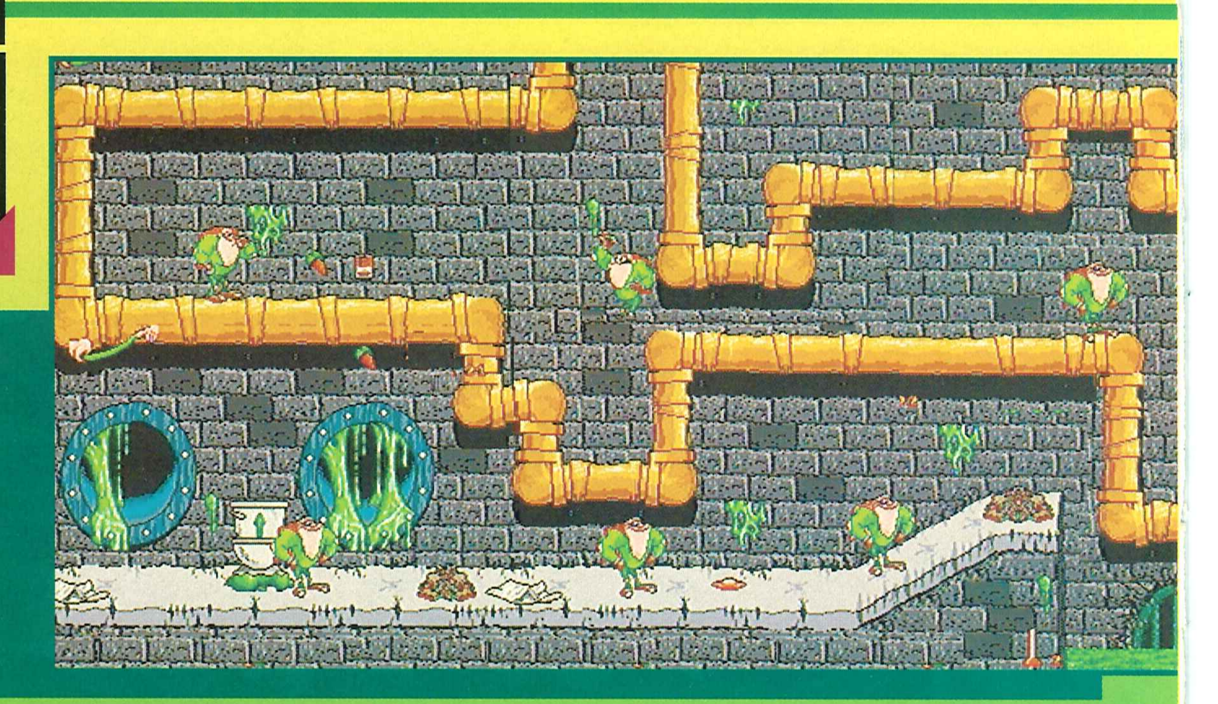


¿Qué es lo que tendréis que recolectar durante el juego para conseguir una vida extra? Pues desatascadores hombre, ¿qué otra cosa podría ser?

Boogerman es un personaje diferente a todos los vistos en una consola: ¿o es que antes alguien había eliminado a sus enemigos a base de eructos y pedos?

MUCOUS MOUNTAIN





Por el sumidero

En un juego como éste no podían faltar unos escenarios tan apropiados como las alcantarillas. En todas las fases hallaréis algunos retretes por los cuales os podréis introducir para encontaros con algo parecido a lo que véis en este mapa. Son una especie de fases secretas que os permitirán aumentar la extensión del juego a vuestra voluntad. Os aconsejamos que no las paséis por alto...

dispuesto a realizar todo lo que esté al alcance de su mano... y de otras partes de su cuerpo.

El desarrollo del juego combina una equilibrada mezcla de plataformas y acción, con recorridos muy variados, -en absoluto lineales-, con un buen repertorio de enemigos e incluso con una buena serie de fases secretas que permiten ampliar el juego voluntariamente.

Por otra parte, Interplay ha dotado al juego de una estética de comic de humor, exagerando gestos y rasgos, pero con una animación casi perfecta, sobre todo en lo que se refiere a los movimientos del protagonista.

Resumiendo, Boogerman puede ser considerado como uno de los títulos más originales de la historia de los videojuegos. Desde luego, se trata de un cartucho muy especial, plagado de detalles simpáticos y divertidos. Pero te lo advertimos, si vas de "finolis" por la vida, olvídate por completo de este peculiar personaje.



¡Mucho ojo!

***Mocos:** aumentan los idem.*

***Bote:** para mantener los eructos.*

***Capa:** un toque de vida para Booger.*

***Frasco:** para poder escupir mejor*

***Fresa:** aumenta la fuerza.*



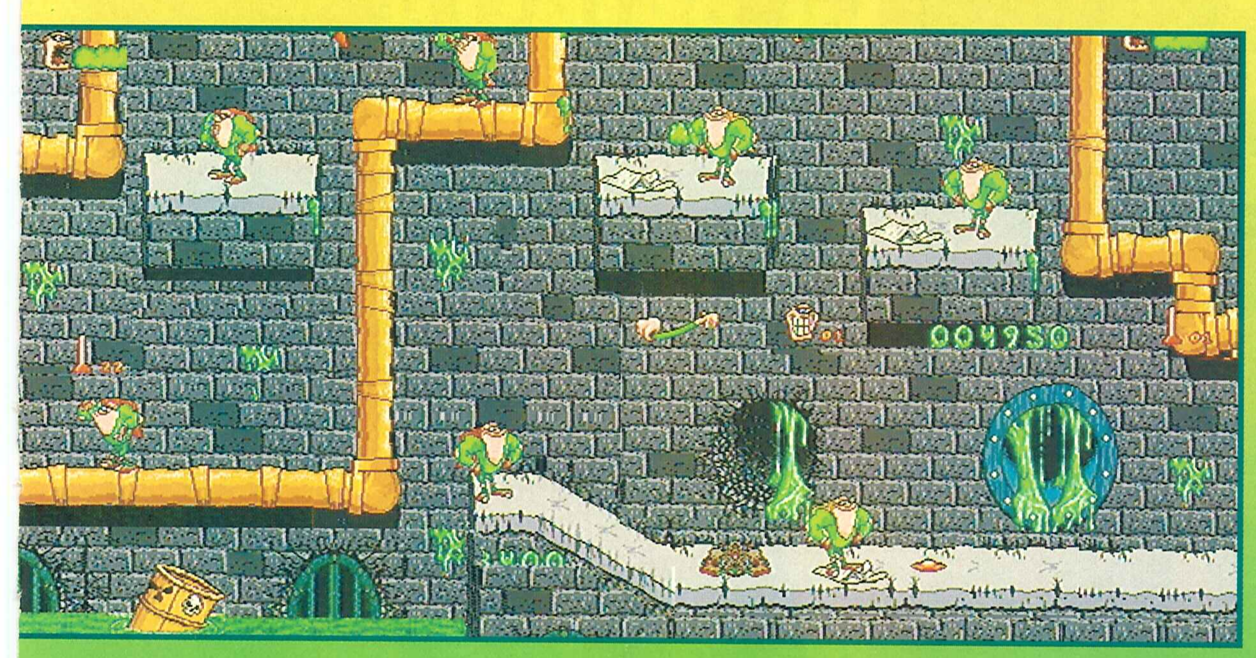


NASAL CAVERNS

Esta quinta fase alternará su desarrollo con la anterior, pero eso no tiene porqué despistaros. Mejor será que pongáis más atención a todo lo que os espera en este recorrido, en cuyo final os aguarda el sorprendente Deodorant, la mano derecha del malvado Boogermeister.







¡Viva la originalidad!

Si hubiera que premiar las ideas más originales e innovadoras, Interplay se llevaría la palma. Recoger un género tan poco propenso a los cambios como las plataformas/acción y realizar un juego tan cachondo como Boogerman es todo un logro. La estética, el desarrollo, el protagonista, el argumento, todo, absolutamente todo desborda originalidad y frescura por los cuatro costados. Si además añadimos que la realización técnica es impecable, creo que queda todo dicho. Tan solo, y debido a la enorma calidad del juego, tal vez el número de fases, -aunque no son pocas-, podría haberse ampliado algo más. Y es que cuando un juego es bueno, aunque haya muchas fases, se nos quedan cortas...

Lolocop



PUS PALACE

En la fase final del juego os encontraréis con uno de los decorados más brillantes que se hayan visto en Mega Drive. Toda una aventura llena de sorpresas que sirve como broche final: Boogermeister os espera.

MEGA DRIVE



PLATAF./ACCIÓN
INTERPLAY
Interplay
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 92
Derrochan imaginación y originalidad, y las animaciones son de auténtico lujo.

Música — 88
En la línea general: muy divertida, no se hace pesada, y le va al juego que ni pintada.

Sonido FX — 90
Las digitalizaciones de Boogerman son increíbles. Otro de los aspectos más llamativos del juego.

Jugabilidad — 92
El cartucho se deja jugar con creces gracias a una dificultad ajustada y un imaginativo desarrollo.

Adicción — 89
El juego engancha desde el primer momento, pero un mayor número de niveles no hubiera estado de más.

Total — 91
Un excelente juego que aporta nuevas ideas, derrocha sentido del humor y tiene una realización impecable.

Lo Mejor
- El propio personaje con todas sus características.
- La realización técnica.
- Su enorme originalidad.

Lo Peor
- Las fases no son pocas, pero si hubiera tenido alguna más rayaría la perfección.

LO MÁS NUEVO

LA BATALLA DE LOS MIL DIABLOS

DOOM

SEGA MD 32X

Doom, matanza. Una lucha sin cuartel contra criaturas inmundas que se arrastran entre túneles y pasadizos, que se pierden en un laberinto del que hay que escapar. Solos tú y yo. Solos con diablos y demonios que disparan a matar, y aguardan como lobos para rodearnos, para cortarnos la huida. No podemos perder tiempo, tenemos que correr y mirar atrás sólo cuando al frente el camino esté limpio.

Vas a pasar miedo, amigo. Vas a sentir en la nuca la respiración de cien enemigos monstruosos. Vas a sentir que te miran, que te vigilan, esperan que falles. No puedes fallar. No podrás confiar en nada. Sólo tu arma importa. Mantenla lista, cargada. Busca municiones y procura hacerte con una armadura. Con cualquiera. Sin protección estás muerto.

Solos tú y yo. Las habitaciones se cerrarán, las puertas no se abrirán. Vamos a tener que pensar rápido, vamos a tener que localizar trampas escondidas que den a la salida. La salida, otro pozo más negro y más lleno de enemigos. Es tu misión, morir matando. Matando diablos. Los verás venir a lo lejos. Verás cómo sus siluetas se insinúan sobre el fondo mohoso de una pared. Verás cómo se acercan y sus figuras se hacen más grandes a cada paso. Dejarán de ser sombras para convertirse en peligros de ojos rojos. Lo verás todo muy bien. Y verás sus armas y sus garras. Y verás que sólo tienen una idea: acabar contigo. Claro que tú no tienes otra meta que recorrer cientos de habitaciones para acabar con ellos. Ellos siempre estarán ahí, esperando.

Una cosa más. No tengas piedad. Es un juego, o ellos o tú. Es un juego en el que podrás dejar libre tu mente. Un juego que sólo te exige que dispares rápido y corras más rápido todavía. Un juego, amigo, pero ¡qué juego!

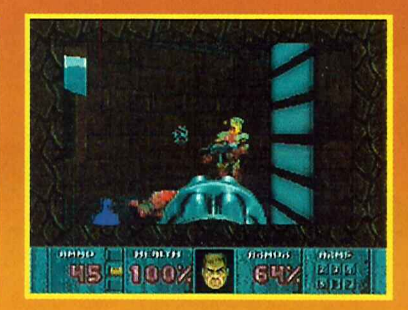




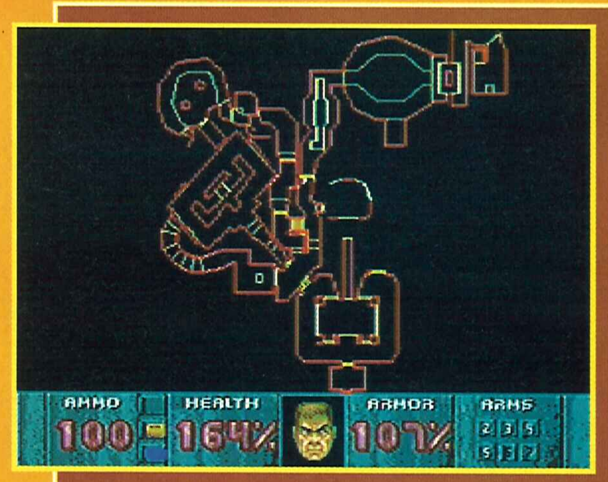






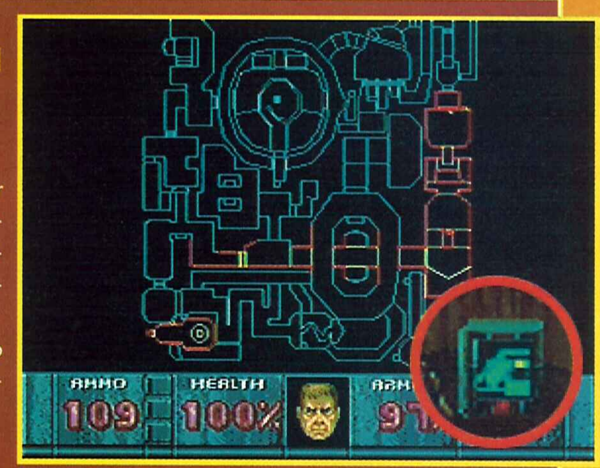






Un mapa para cada ocasión

Para no perderte no hay nada mejor que consultar el mapa. Desde él podrás realizar acercamientos o desplazarte por él, siempre que hayas eliminado a los enemigos.
Cuando cojas cierto ítem, el aspecto del mapa cambiará y mostrará las zonas por las que aún no has pasado.





Disparando a los barriles conseguirás que los enemigos de alrededor salten en pedazos.





Los fondos de este cartucho pueden ser tan espectaculares y tétricos como el que veis.

No le des más vueltas. En este cartucho encontrarás una sola cosa: acción, acción y más acción. Claro que eso bastará para que tus dedos se queden pegados al pad.









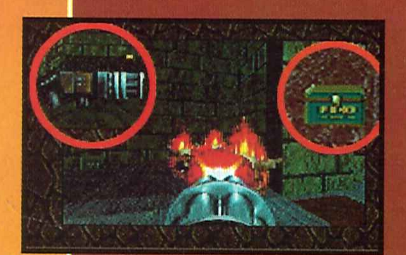
LO MÁS NUEVO



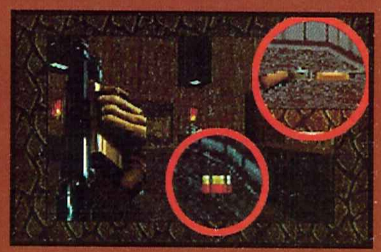


Los botiquines llenarán en parte tu nivel de vida. Las botellas azules subirán en uno la barra aunque esté llena.

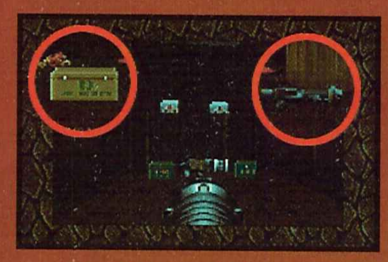
Todo un arsenal a tu alcance



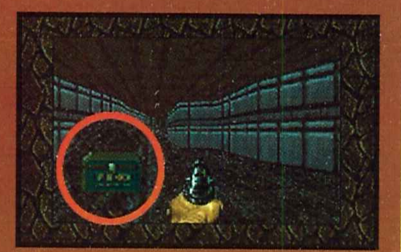
Ametralladora: *Es potente, pero acabará con tus municiones.*



Escopeta: *La mejor relación efectividad-consumo. Atraviesa a varios enemigos.*



Lanza cohetes: *Muy efectiva, pero si explota cerca te fulminará a tí también.*



Revólver: *Debe ser tu último recurso ya que su efectividad es prácticamente nula.*



Pistola de plasma: *Es la más rápida y no tarda en cargarse.*



BFG 9.000: *Es un arma potentísima que barre todo lo que encuentra en pantalla.*



Puños: *Lo último cuando te quedes sin armas. Puedes fortalecerlo con este ítem.*



Sierra eléctrica: *En la corta distancia no hay nada más efectivo, ni más sangriento.*



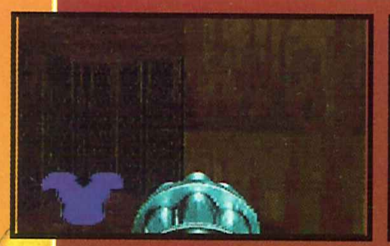






Armaduras

Para mantenerte vivo necesitarás encontrar dos tipos de armaduras y, en algunas fases, un traje anti-radiación. El sistema de "recogida" es igual que el de las armas y demás objetos: basta con pasar por encima de ellos.



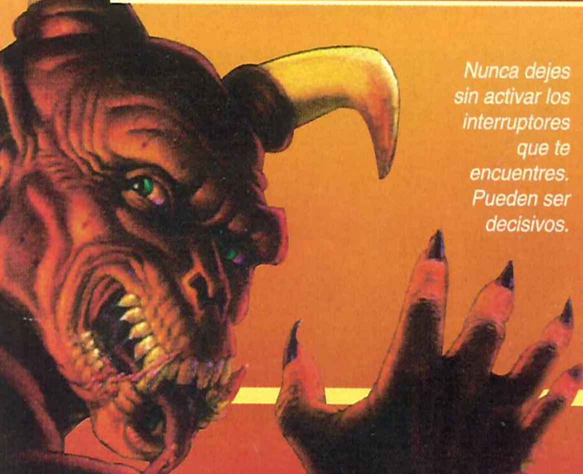
Te alarga tu protección hasta el 200 % de invulnerabilidad.



Te proporciona una protección de cien por cien frente a los ataques enemigos.



Este traje es imprescindible para atravesar zonas con radiación. Se gasta.



Nunca dejes sin activar los interruptores que te encuentres. Pueden ser decisivos.













Al final de cada nivel recibiréis información detallada de vuestro trabajo. Se os señalará tanto los enemigos eliminados como los "secretos" que no habéis descubierto.



Una llave amarilla como la de la pantalla puede ser más que imprescindible para seguir adelante. Sin ella, seguro que tropezaréis con una puerta cerrada a cal y canto.

Todo tipo de puertas, todo tipo de trampas



Para abrir puertas de colores hay que tener antes la llave.del color apropiado.



Al pulsar este interruptor de ojos rojos se abrirá alguna puerta en algún sitio...



Estas puertas simples se abren con pulsar uno de los botones.

Tu misión en este «Doom» será muy simple: eliminar a todo bicho viviente. ¿Simple? Pues prueba a intentarlo y verás.



Cuestión de supervivencia

Doom se ha convertido en una obsesión para muchos usuarios de PC. La razón: unos increíbles niveles de adicción y una insospechada facilidad para sumergir al jugador en el papel de destroza diablos. Cualidades explotadas por MD 32X y que le convierten en el juego ideal para estrenar este hardware de 32 bits.

«Doom» sabe hacer gozar tanto por la potencia de sus armas como por su sistema de juego, complicado y sencillo a la vez. Te hará saltar en la silla en un esfuerzo, casi siempre infructuoso, de esquivar los disparos. Es un juego ágil que permite descargar adrenalina sin necesidad de nada más que disparar y mantener el arma cargada. No hay duda de que Sega ha acertado esta vez, haciendo que su nueva máquina salga acompañada de un cartucho como éste. Un cartucho que encanta técnicamente y emociona a la hora de jugar.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE 32X



ACCIÓN
SEGA
id Software
Nº jugadores: 1
Vidas:1
Nº de fases: 15
Niveles de Dificultad: 5
Nº Continuac.: Infinitas
Megas:32

Gráficos — 90
Los acercamientos, las texturas de los fondos y la suavidad del movimiento son sus principales bazas.

Música — 85
Buenas melodías con la nota justa de tenebrismo. Ayudan al equilibrar el tétrico ambiente del juego.

Sonido FX — 89
Explosiones, gritos, disparos y el chirrido de la puerta... todo. Terminaréis mirando a vuestra espalda.

Jugabilidad — 90
Más sencillo de manejo y más divertido no puede ser. Su virtud es ser un juego que no se complica la vida.

Adicción — 92
Su simple mecánica y el extraordinario ambiente hacen que sea imposible dejar de jugar.

Total — 90
Hemos puntuado «Doom» teniendo en cuenta la potencia de la máquina. El juego es genial, pero ¿qué nos deparará MD 32X?

Lo Mejor
- Que responda a las expectativas.
- Rápido, vibrante y muy adictivo.
- Poder elegir nivel desde el principio.

Lo Peor
- El control es un poco impreciso.
- No hay opción a guardar partidas: imperdonable.



EL REGRESO DEL MITO

NINTENDO SUPER NINTENDO

Ha tardado más de lo normal. Fuera de nuestras fronteras lleva en la calle desde julio, y en nuestro país ya está desde hace un par de meses la versión para Mega Drive. Pero no importa, cuando un juego responde al título de «Super Street Fighter II» siempre es bienvenido, aunque venga con retraso.

Supongo que todos os sabéis ya de memoria las características de esta nueva versión (de hecho nosotros nos hemos ocupado de que así sea). Por eso, en esta review nos dedicaremos especialmente a recordaros cuáles son las novedades del último mito de esta increíble serie Además, para ampliar la información contáis con una fantástica guía que os explica al dedillo todos los secretos de este programa.

Capcom ha realizado un súper juego de 32 megas con el fin de incluir los cuatro nuevos personajes del torneo: Cammy, Dee Jay, Feilong y T. Hawk. Esto significa que el nuevo «Street Fighter» contiene 16 luchadores, todo un récord en Super NES. Pero aunque esto es lo más llamativo de este «SSF II», las novedades no acaban ahí. Cada uno de los otros 12 luchadores que ya conocéis cuentan con al menos un nuevo golpe, se han aumentado y perfeccionado los combos (combinaciones de golpes), que ➤

Cammy: El sexo ¿débil?

La bella Cammy llega al torneo a reivindicar la fuerza del sexo femenino, ya en buen lugar gracias a la poderosa Chun Li. Entrenada desde muy niña por el Servicio de Inteligencia Británico, Cammy es una luchadora que se distingue por su explosiva rapidez, no exenta de fuerza. Sus ataques a media distancia son muy peligrosos, sobre todo con los luchadores más lentos.









Feilong: el nuevo Bruce Lee



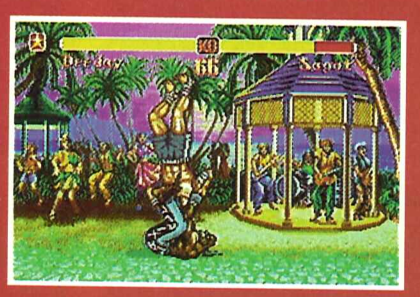


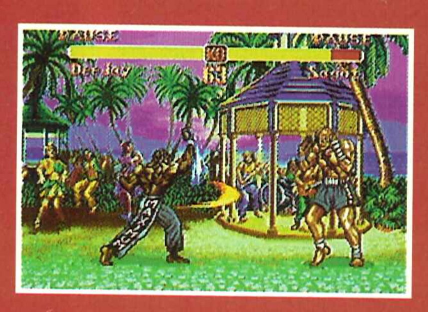
Después de ver por 50 veces todas las películas de Bruce Lee, el inquieto Feilong decidió dar el salto a la gran pantalla en busca del Oscar. Pero en vez de eso, sólo consiguió buscarse problemas debido a su excesiva agresividad a la hora de rodar las escenas de acción. Ahora en el torneo, se convertirá en el luchador más rápido de los 16, aunque a veces le perderá su mediocre potencia.



Dee-Jay: a ritmo de mambo

Cuando en la bella Jamaica Dee Jay se convirtió en un mocetón, nadie pensaba que pudiera ser una estrella del baile, pero así fue. Sus vanos intentos de aprender determinados pasos acababan siempre en peleas con su instructor, por lo que decidió aprovechar sus facultades para inscribirse en este torneo. Todo un bai-

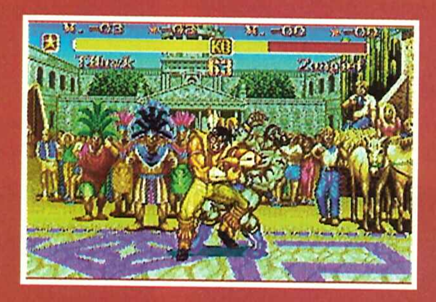






T. Hawk: con el hacha de guerra

Al igual que el último mohicano, T. Hawk fue conocido en su tribu como el último mamarracho. No sólo se jactaba de odiar al hombre blanco, sino que estaba empeñado en desenterrar de nuevo el hacha de guerra en pos de la victoria definitiva. Por ello, un día decidió dejar su hogar y enfrentarse a los mejores luchadores del mundo. Es una bestia parda.





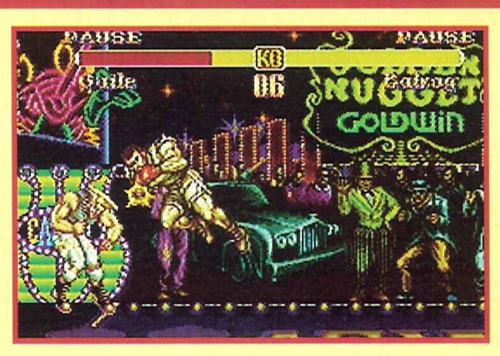
LO MÁS

NUEVO

AUMENTA EL CATÁLOGO DE GOLPES



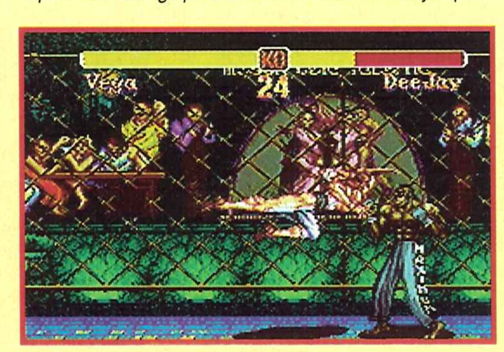
BALROG: *El veterano boxeador ha aumentado su repertorio. Este golpe a la media vuelta es un ejemplo.*



BALROG: *Tampoco se queda atrás esta carga con el hombro a prueba de "tipos duros".*



BLANKA: *Sólo un nuevo golpe, pero muy efectivo. Es este salto hacia atrás con ataque rodante.*



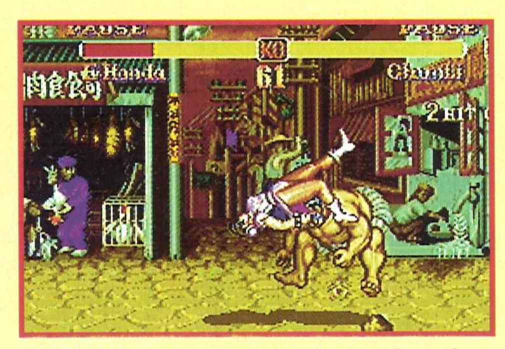
VEGA: *Su nuevo ataque horizontal explota al máximo la capacidad de este bravo luchador español.*



VEGA: *Aunque a la hora de defenderse tampoco se queda atrás, con este "salto de la rana".*



KEN: *Ha entrenado mucho para que su puño de Dragón sea más efectivo. Éste es el resultado.*



CHUN LI: *Con esta nueva patada hacia atrás, está dispuesta a hacerse respetar por el personal.*



CHUN LI: *Pero si hay que atacar a larga distancia, esta bola de fuego es también muy efectiva.*



RYU: *Su famosísima bola de fuego es ahora mucho más poderosa, capaz de abrasar al más pintado.*



ZANGIEF: *También ha mejorado mucho el luchador soviético, con nuevo golpes y más llaves mortales.*



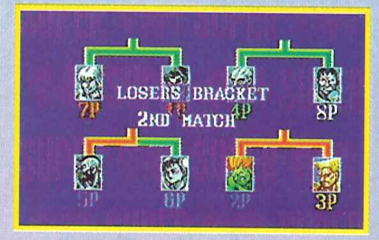
CHUN LI: *Y para terminar, un nuevo contraataque aéreo que sorprenderá a sus antiguos rivales.*

➤ además ahora se puntúan en el momento, y se han rediseñado algunos escenarios y el aspecto físico de los luchadores, lo que dota al juego de una nueva atmósfera sin perder la genuina personalidad que le ha hecho famoso.

Por si fuera poco, se han incluido nuevos y divertidos modos de juego, con lo que la adicción de este gran programa se dispara hasta límites insospechados. Estos modos de juego permiten la participación de varios jugadores con el fin de organizar torneos, competir por grupos e incluso dotar de mayor interés a la modalidad de un solo jugador, gracias a la posibilidad de buscar records en el modo "Time Battle". Una inteligente forma de ampliar la diversión del juego sin tener que variar su fórmula inicial.

Y es que, aun con todas estas alucinantes novedades, lo más importante permanece intacto. «Street Fighter II» continúa siendo el arcade de lucha más jugable, equilibrado y adictivo de la historia. Y eso no hay quien se lo quite.

Modos de juego a la carta





TOURNAMENT: *Como si fuera la Copa de Europa, en este torneo se disputan eliminatorias entre los luchadores, con la salvedad de que los perdedores continúan participando hasta decidir absolutamente todos los puestos.*



GROUP BATTLE: *Grupos de luchadores de 1 a 8 componentes enfrentados entre sí.*



TIME BATTLE: *El objetivo es derrotar al rival en el menor tiempo posible, hasta batir el récord del mundo.*

Mejorar lo inmejorable

Está claro que en este mundillo no se puede hablar de juegos "insuperables". Hace poco más de un año, tenía el honor de realizar la review de «Street Fighter II Turbo» para Super Nintendo, y en aquella ocasión me deshice en elogios para aquel juego, poniendo en duda que pudiera mejorarse a corto plazo. Pues bien, Capcom me ha dejado en mal lugar, y con «SSF II» ha conseguido subir un peldaño más hacia la perfección.

Este «SSF II» es el mejor de toda la serie, aunque seguramente dentro de un año llegará otro que le supere. Pero hasta que llegue ese momento, nadie puede discutirle el título de mejor arcade de lucha para Super NES, aunque «MK II» se lo esté poniendo difícil.

Lolocop

Atuendos de todos los colores

Como curiosidad, cabe destacar que se puede elegir a todos los luchadores con diferentes atuendos, dando así más colorido al combate. Basta con seleccionar el color con cualquier botón.



"Combos": combina los golpes para ganar



El primer ataque siempre será bien puntuado. No deperdiciéis la ocasión de lograr 3.000 puntos.



Llegar de lleno con el puño de Dragón de Ken puede reportaros una buena cantidad de puntos.



Si se combinan dos golpes especiales, se alcanzará la mayor recompensa de puntos. Pero es algo complicado.



Aunque algo más fácil es alcanzar al rival con dos golpes normales y anotarse 1.500 puntitos.



Las mejores combinaciones son aquéllas que pueden acabar con la resistencia del rival, como ésta de Honda, que primero salta con puñetazo fuerte, continúa con puñetazo medio y acaba con un puñetazo fuerte abajo. En todo caso, si queréis saberlas todas, leeros la maravillosa guía que os regalamos en este número.



LUCHA
CAPCOM
Capcom

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 16 luchadores
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Infinitas
Megas: 32

Gráficos — 96

Los gráficos que ya conocíamos, con una capa de pintura, nuevos escenarios y más colorido.

Música — 95

Toda una leyenda, ahora con nuevos arreglos y la inclusión de melodías para los nuevos luchadores.

Sonido FX — 89

Quizá el aspecto que menos se ha mejorado. Sigue siendo espectacular, pero no llega a sorprender.

Jugabilidad — 97

La inclusión de nuevos golpes y combos y su sencillez de ejecución disparan este aspecto.

Adicción — 97

Añadid cuatro personajes y más modos de juego a lo que ya conocíamos. Un cartucho eterno.

Total — 96

La mejor versión de la serie, un juego de lucha legendario que ahora roza la perfección.

Lo Mejor

- Los personajes de nuevo cuño.
- Las mejoras gráficas efectuadas.
- Los nuevos modos de juego.

Lo Peor

- Quizá algunos personajes estén algo gastados. Ya va siendo hora de renovar el plantel.



LA MAYOR GENIALIDAD DEL RATÓN DE DISNEY

MICKEY MANIA

SEGA MEGA DRIVE

NINTENDO SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

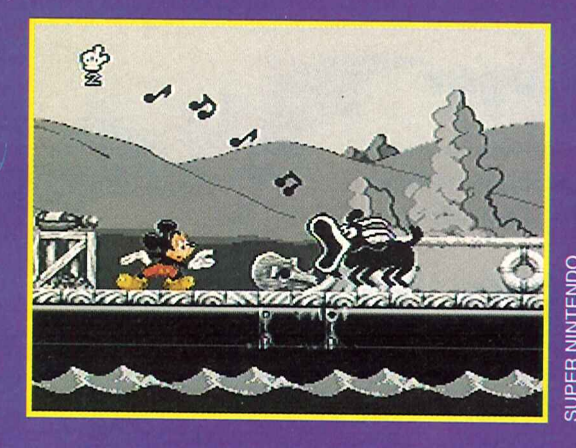


Seguro que a todos os gustan las fiestas de cumpleaños y las celebraciones por todo lo alto. Bien, pues aunque no lo parezca, el juego que nos ocupa trata de celebraciones y de aniversarios. Sí, porque es la forma en que Sony ha decidido celebrar el 66 aniversario de la creación de Mickey Mouse, a la vez que le rinde un más que merecido homenaje con estas dos versiones para las consolas Super Nintendo y Mega Drive.

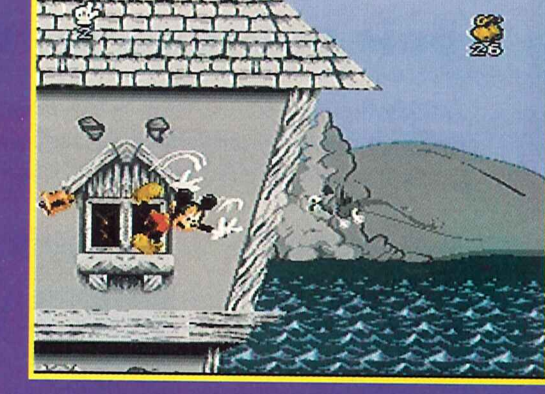
En ambos casos se trata de un recorrido a través de la carrera cinematográfica del personaje más famoso de Walt Disney. Para ello los cartuchos han sido divididos en seis fases, de tal manera que cada una se corresponde con uno de los cortos que Mickey ha protagonizado en la gran pantalla, y que compañía y programadores han elegido como los más emblemáticos.

El objetivo no sólo consiste en que Mickey acabe cada fase y se enfrente a los mismos personajes que aparecían en los dibujos, ahora en el papel de enemigos, sino que además debe encontrarse a sí mismo. Nos explicamos: el caso es que tiene que localizar al Mickey Mouse que, en su día, protagonizó cada historia. Y esto, de paso, os llevará a descubrir cómo ha evolucionado el personaje de Disney desde la fecha de su debut hasta nuestros días.

Las películas seleccionadas para esta retrospectiva hecha juego arrancan en 1928, ►



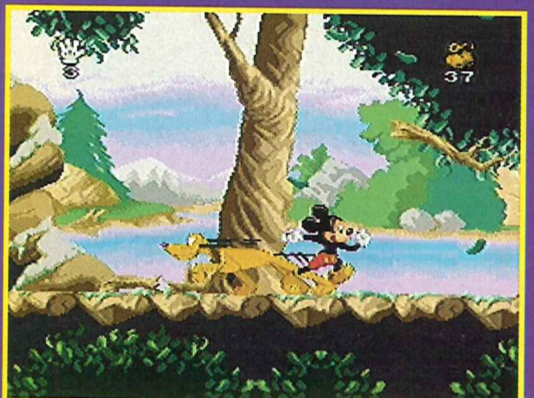
SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

En cualquiera de las versiones del juego, Mickey Mouse cuenta con una excepcional versatilidad de movimientos que le llevan, como podéis observar, incluso a emular a Tarzán.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

A lo largo del juego os vais a encontrar con los mismos personajes que aparecían en las películas originales del ratón de Disney, en las que se basan cada una de las fases.

Un fabuloso homenaje

Sony no podía haber celebrado de mejor manera el 66 cumpleaños de Mickey Mouse, que con un juegazo para Super NES que ensalza al personaje más emblemático de Walt Disney. Todo él, desde su brillante planteamiento a sus melodías o su estupendo desarrollo, es el homenaje perfecto a este ratoncillo capaz de arrastrar a públicos de todas las edades.

No lo dudéis. Os gusten o no las plataformas, améis o no los dibujos animados, tengáis la edad que tengáis, si queréis disfrutar con uno de los mejores juegos de la temporada, apuntaos a la «Mickey Mania».

Cruela de Vil

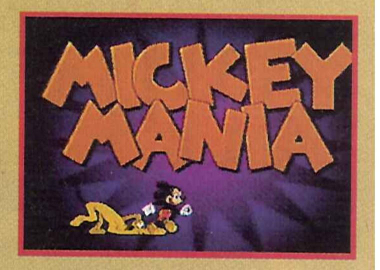




SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SONY
Travellers Tales

Nº jugadores: 1
Vidas: 3, 4 ó 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 16

Gráficos — 93
De una excepcional calidad, os dará la impresión de estar viendo las películas originales.

Música — 91
Las bandas sonoras originales de los films complementan a la perfección cada aventura.

Sonido FX — 80
Aunque son contundentes y resultan graciosillos, es el aspecto que menos llama la atención del juego.

Jugabilidad — 92
Conducir a Mickey Mouse a lo largo de cada fase se convierte en una auténtica delicia.

Adicción — 91
El recorrido por la vida y milagros de Mickey Mouse os trasladará al mágico y maravilloso mundo Disney.

Total — 91
Sony ha realizado un juego más que brillante en función de un personaje que se lo merece sobradamente, Mickey.

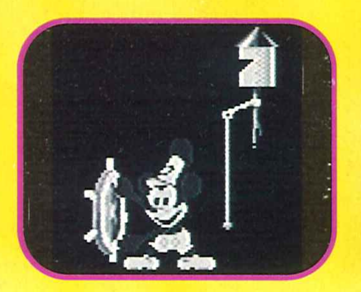
Lo Mejor
- **Que el juego haya plasmado toda la esencia y la carrera de Mickey Mouse, sin pasar por alto ni un solo detalle.**

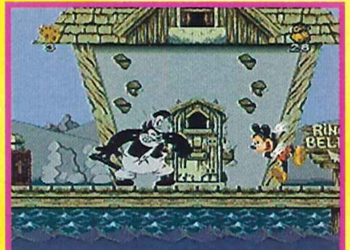
Lo Peor
- **(Dejamos este espacio en blanco para que lo rellenéis vosotros si es que se os ocurre algo).**

Seis películas para jugar



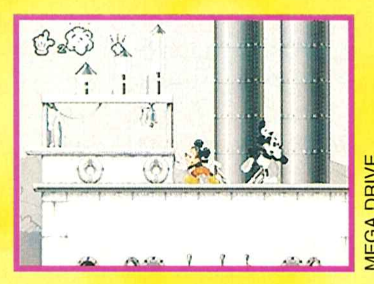
«Mickey Mania» se presenta como un recorrido por la trayectoria cinematográfica del popular personaje de Disney. Los dos cartuchos os permitirán conocer la evolución que ha sufrido Mickey Mouse en sus 66 años de existencia.





SUPER NINTENDO

Steamboat Willie (1928)



MEGA DRIVE

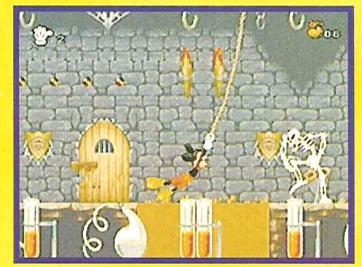
Primera película de la historia con música sincronizada. En esta aventura, Mickey se ve las caras con el malvado Pete y su ejército de loros.





SUPER NINTENDO

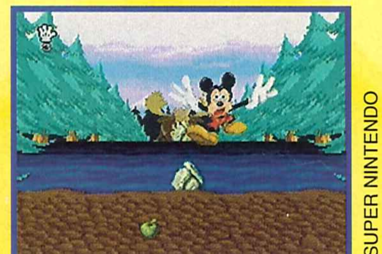
The Mad Doctor (1933)



MEGA DRIVE

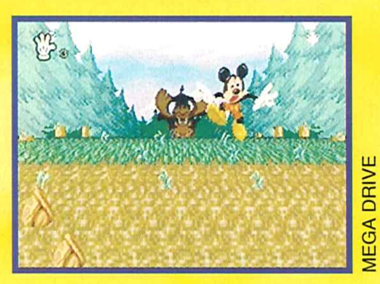
Esqueletos, murciélagos y vagonetas. Mickey tiene que atravesar un peligroso laboratorio para rescatar a Pluto de las garras del doctor Mad.





SUPER NINTENDO

Moose Hunters (1937)



MEGA DRIVE

Un tranquilo paseo por el bosque se convierte en una loca carrera para huir de un alce. Coge bellotas y manzanas, dan energía y velocidad.

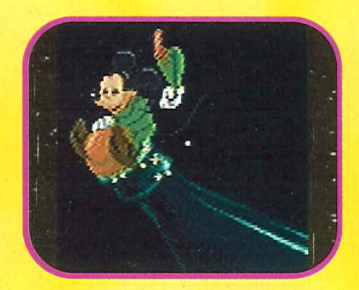
SUPER NINTENDO

Lonesome Ghost (1937)



MEGA DRIVE

Mickey y Pluto se adentran en una casa misteriosa. Los fantasmas acechan, y cuando aparecen de la nada Mickey debe esquivarlos.





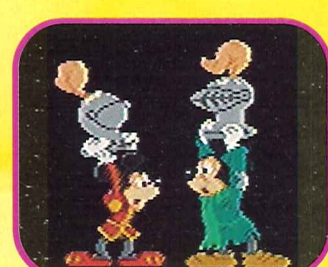
SUPER NINTENDO

Mickey and the Beanstalk (1947)



MEGA DRIVE

Una mata de judías que llega hasta las nubes. Cientos de escarabajos, libélulas o plantas; y todas enormes. Y encima, el gigante del castillo.



SUPER NINTENDO

The Prince and the Pauper (1990)



MEGA DRIVE

Mickey llega al presente con una historia medieval. Toda la guardia de palacio le acosa y, para colmo, al final le espera el malvado Pete.

El mejor Mickey de Sega

Travellers Tales han sido los encargados de plasmar en cartucho la, hasta ahora, mejor aventura de Mickey para los 16 bits de Sega. El ratón de Disney viene siendo un personaje habitual en Mega Drive, pero nunca le habíamos visto con la genialidad y el entusiasmo de esta ocasión.

Se trata de un continuo despliegue de diversión y jugabilidad que os llevará a lo más mágico del mundo Disney, con niveles tan magistrales como la persecución del alce. Sería un pecado que os lo perdierais.

Cruela de Vil



Y la banda toca...

En la versión para MD se ha incluido una fase de bonus basada en "The Band Concert", de 1935.

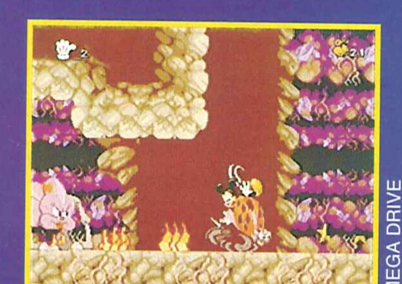


MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

Dos grandes cartuchos para 16 bits que sirven como brillante homenaje al personaje de dibujos animados por excelencia.



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



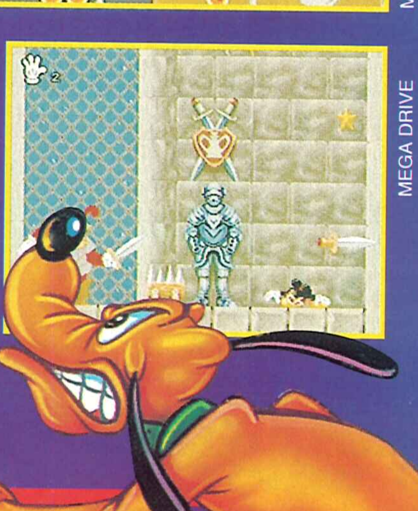
MEGA DRIVE



MEGA DRIVE

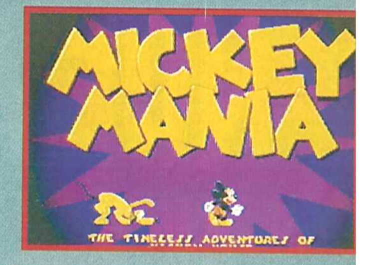
➤ con "Steamboat Willie" (el primer film de la historia con música sincronizada) y continúa con "The Mad Doctor", de 1933, "Moose Hunters" y "The Lonesone Gosht» (ambas realizadas en 1937), "Mickey and the Beanstalk", fechada en 1947, y, por último, "The Prince and the Pauper", de 1990.

Vuestra tarea consiste en dirigir los pasos del Mickey Mouse más conocido, el de pantaloncillos rojos, zapatos amarillos y guantes blancos, el cual ha sido dotado de un repertorio de movimientos tan impresionante que muchas veces dudaréis si no estáis ante una película. Por supuesto, no faltan a la cita Pluto, Pete Pata Palo y un sinfín de personajes de la factoría Disney, realizados con tanto mimo que se convertirán en vuestros amigos en cuanto conectéis la consola.



MEGA DRIVE

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SONY
Travellers Tales

Nº jugadores: 1
Vidas: 3, 4 ó 5
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 16

Gráficos — 92
Mickey es muy versátil y los escenarios grandiosos, con sensación de profundidad y un scroll de cine.

Música — 90
Se ha cuidado hasta tal punto que las melodías se corresponden con la banda sonora de cada película.

Sonido FX — 90
Aparte de los disparos y saltos de turno, ¡Mickey habla con un repertorio de 16 digitalizaciones!

Jugabilidad — 92
Conducir a Mickey Mouse por las seis fases más la de bonus os acercará al paraíso de los videojuegos.

Adicción — 91
No podréis resistiros a la fuerza de arrastre y al carisma del personaje más querido de Walt Disney.

Total — 92
Sony y Travellers Tales han realizado un juego de altura, capaz de conseguir que todos os volváis locos por Mickey.

Lo Mejor
- Su gran calidad de principio a fin.
- Que incluya una fase de bonus que corresponde a la primera película en color de Mickey, "The Band Concert".

Lo Peor
- Espacio abierto para todo tipo de sugerencias (si es que encontráis algo malo).

SEGA MEGA DRIVE

LOS MEJORES AMIGOS DEL HÉROE

Soleil







Con «Soleil» vais a entrar de lleno en un mundo de magia y color con el que Sega continúa una larga serie de juegos de rol y aventuras. Serie que, entre otras muchas cosas, os ofrece la oportunidad de alejaros por un tiempo de los típicos arcades, proporcionándoos un tipo de juego donde la inteligencia y la astucia son más importantes que la habilidad. ¿Que os parece aburrido? Pues echad un vistazo y os convenceréis de lo contrario.

La característica más sobresaliente de estos juegos es su enorme capacidad para atrapar al jugador. Y no necesitan grandes artificios para conseguirlo. Basta para ello con crear una trama que resulte atractiva y dotarla del suficiente dinamismo, a base de un amplio mapeado y de numerosos personajes dispuestos a participar en las diferentes acciones.

En esta ocasión asumiréis el papel de un joven con sueños de guerrero, que se ve atrapado por extrañas situaciones. Así, los alrededores de su aldea se han llenado de monstruos, parajes antes verdes se han secado, y la gente empieza a mostrar una curiosa suspicacia ante todo lo que ocurre. Vuestro héroe, es decir, vosotros mismos, estáis dotados de una curiosa habilidad conseguida en una barraca de feria: la posibilidad de hablar con los animales. De este modo, puede que vuestro perro, las gallinas o un simple conejo os presten más ayuda que el mismísimo monarca del país. Y debéis confiar firmemente en ellos, pues no contáis más que con una espada y con los amigos de cuatro ➤









Los arbustos y otras hierbas suelen ser un obstáculo bastante molesto a la hora de avanzar. Claro que si no sois ecologistas podéis libraros de ellos de un espadazo.



Los bloques de colores como el de la pantalla pueden ayudaros a abrir nuevos caminos y a obtener objetos útiles. Basta con golpearlos, aunque sea a distancia.



El conejo resultará clave para superar la primera parte del juego y lograr la habilidad de saltar como vuestro orejudo amigo. Su ayuda os vendrá a las mil maravillas.







Vuestra aldea natal puede ser un buen ejemplo de los amplios mapeados que componen esta portentosa aventura.





Items con mucho jugo

Muchos son los objetos que os esperan en este vasto país. Así encontraréis cajas que ocultan sanas manzanas o valiosas monedas. Los cofres os proporcionarán objetos imprescindibles, los sacos os darán poder adquisitivo, y las manzanas doradas serán vuestro objetivo primario.













LO MÁS NUEVO





¡La salvación!

La pila con la que está equipado el cartucho permite salvar hasta cuatro partidas, que además podréis personalizar poniendo al héroe el nombre que prefiráis.
En cualquier momento del juego podréis salvar la partida gracias a una opción que aparece en el menú de pausa. Vamos, que no estáis obligados a buscar ningún lugar concreto.





Este sombrío mago que trabaja en la feria será el único que podrá enseñaros el idioma animal. Por desgracia, después no entenderéis a las personas.



Hasta las gallinas pueden tener información jugosa que ofreceros. Y no sólo las gallinas, las vacas, las plantas, cualquier personaje animado puede tener la clave.





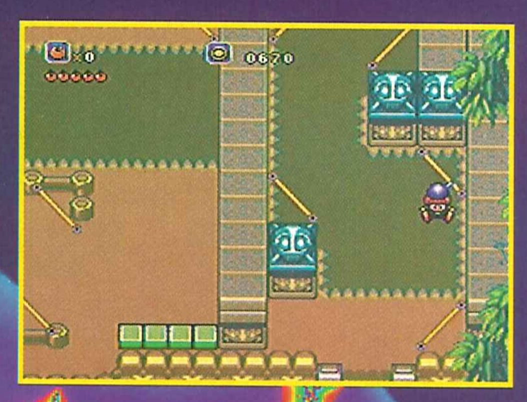
patas que se vayan incorporando a vuestro grupo para tratar de llegar hasta el final de la aventura.

Entrando en comparaciones, los que hayáis jugado o visto el «Zelda» de Super NES encontraréis mucho parecido entre ambos cartuchos. Los dos usan el mismo sistema de juego, idéntica perspectiva y una similar calidad gráfica. Sin embargo, «Soleil» señala una pauta distinta a la hora de moverse por el país anfitrión de la aventura, ya que el mapeado principal os servirá de medio de transporte para avanzar de una zona a otra del país. En él hay señalados unos caminos de los que no podéis saliros, que terminan en un área concreta. Para poder avanzar, hay que completar cada área resolviendo la dificultad que os impide el paso. Y por supuesto, podréis, y de hecho necesitaréis, volver atrás tantas veces como sea preciso.

Los enfrentamientos con los enemigos, ya sean molestas criaturas o monstruos de gran calibre, se desarrollan como en un arcade normal, es decir, a espadazo limpio. Por fortuna, también contaréis con el apoyo de las magias u objetos especiales que hayáis encontrado por el camino.

Pero no debéis caer en el error de confiaros, porque la sencillez de la mecánica contrasta con la complejidad de las situaciones, de tal manera que habrá momentos en los que no sabréis qué hacer y os devanaréis el cerebro buscando una solución que posiblemente esté ante vuestras narices. Al fin y al cabo ésta es la verdadera salsa del juego, y hasta que no lo probéis no sabréis hasta qué punto puede ser divertido y absorbente.







MEGA DRIVE

Soleil

ラグナセンティ

PUSH START BUTTON

©SEGA 1994

COMPUTER DESIGNED BY NEXTECH

AVENTURA
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 2
Nº de fases: 1
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Grabar
Megas: 16

Gráficos	Brillantes, bonitos y con gran cantidad de detalles, aunque los enemigos resultan algo simples.	90
Música	Sin resultar demasiado épica ni fuerte, se adapta bien a las circunstancias del momento y la acción.	89
Sonido FX	Momentos brillantes se mezclan con sonidillos propios de un juego de plataformas.	86
Jugabilidad	Alguna complicación en el control del salto no es nada comparado con la enorme diversión que produce.	93
Adicción	Alta, como suele ocurrir en este tipo de juegos. La pila para salvar la partida se convierte en imprescindible.	93
Total	Un juego de aventuras que merece todo tipo de elogios. Te atrapará gracias a su completo y amplio mapeado.	92

Lo Mejor

- El desarrollo del juego.
- Que los textos (eso al menos esperamos) vayan a estar en español.
- Poder salvar en cualquier momento.

Lo Peor

- El sonido podía haber tenido más fuerza.

Lo fácil que es atascarse.



Vuestro arma

Al inicio del juego vuestra amada madre os dará espada y escudo. Y más tarde, un tendero os venderá un hechizo que permite lanzar la espada a distancia si mantenéis apretado el botón de disparo.



Para llegar al final de esta aventura sólo dispondréis de una espada y un don especial: la posibilidad de hablar con los animales.

Que comience la aventura

No os podéis imaginar qué mal rato he pasado con este cartucho. Y no porque no me gustara, sino todo lo contrario. Me entusiasma, pero el japonés no es mi fuerte. Y es que, a pesar de que Sega ha garantizado que el juego iba a estar en español, el que tenemos aquí es inentendible.

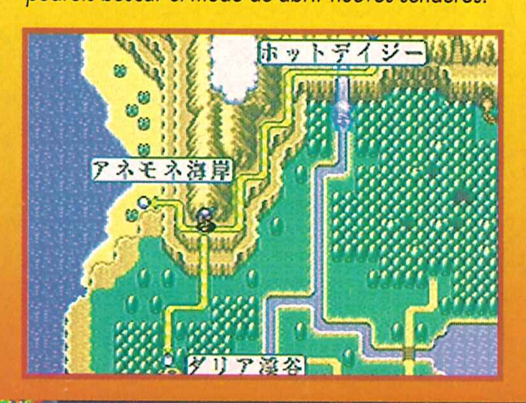
Si aun así el veredicto ha sido de explosivo y adictivo, os podéis hacer una idea de la calidad que atesoran sus 16 megas. Le sobran cualidades jugátiles, resaltan sus coloristas gráficos, esconde detalles de gran complejidad y sus laberintos plagados de alternativas atrapan sin remisión. En fin, que los amantes de la aventura estáis de enhorabuena.

Teniente Ripley



Un enorme país

Para viajar de un punto a otro de este enorme país, tendréis que seguir los caminos trazados en el mapa principal. Una vez dentro de una zona señalada podréis buscar el modo de abrir nuevos senderos.





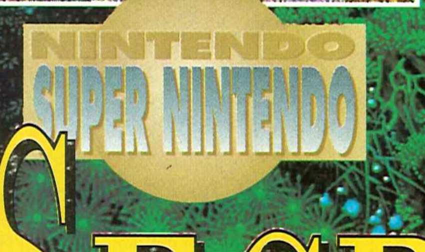
Esta pantalla aparece al pulsar el botón de pausa. Por un lado permite salvar la partida, y por otro muestra los aliados que se os han unido. Si seleccionáis uno de ellos, entrará en acción.

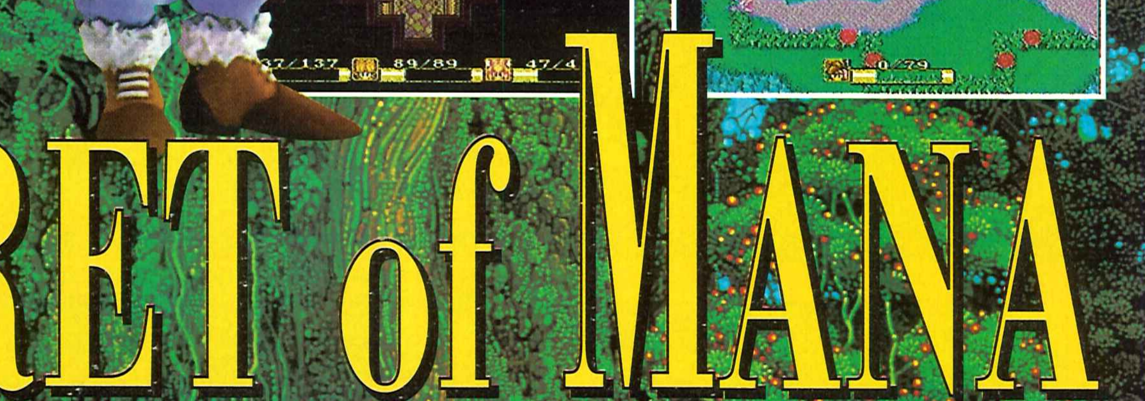




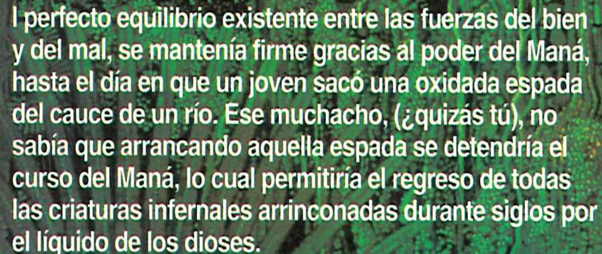
EL MANANTIAL DE LA VERDADERA AVENTURA







SECRET of MANA



El perfecto equilibrio existente entre las fuerzas del bien y del mal, se mantenía firme gracias al poder del Maná, hasta el día en que un joven sacó una oxidada espada del cauce de un río. Ese muchacho, (¿quizás tú), no sabía que arrancando aquella espada se detendría el curso del Maná, lo cual permitiría el regreso de todas las criaturas infernales arrinconadas durante siglos por el líquido de los dioses.

Cuando los aldeanos del pueblo, sus amigos y vecinos se enteraron de la noticia, le hicieron ver el enorme mal que había causado y el joven, muy arrepentido, se prometió a sí mismo que haría todo lo que estuviera en su mano para arreglar la situación.

Pero, ¿por dónde empezar? Por suerte, la Tribu del Maná ha sabido desde el principio que tú ibas a ser el encargado de recoger la Espada y, algunos de los miembros de esta tribu, dedicada a protejer el Arbol de Maná, han acudido a explicarte tu misión: debes encontrar las ocho semillas de Maná antes de que caigan en manos del enemigo. La Espada que portas tiene que recuperar su antiguo explendor y devolver el equilibrio a la Tierra.

Ante tí se abre un mundo de posibilidades ilimitadas, pero, al tiempo, terriblemente peligrosas. Para empezar tendrás que luchar sin descanso procurando aumentar tu experiencia y con ella todas tus habilidades, incluyendo el poder de tu arma.

Diversas personas irán poniéndote sobre la pista del camino







Lo mejor para la defensa y el ataque



ARMAS: *El primer anillo de órdenes será el de las armas. Aquí podréis seleccionar el arma más apropiada para tí y tus compañeros.*



OBJETOS: *Este anillo muestra los ítems que recuperan vida y potencian el ataque. Antes de una batalla procura llevar todo lo que puedas.*

Viaje alucinante



Por una módica cantidad de oro, este greñudo personaje activará su cañón para enviarte volando al punto del mapa que prefieras.



Durante el vuelo, disfrutarás de una agradable vista en perfecto MD 7. Encontrarás este original transporte muy cerca de los palacios y podrás usarlo siempre que quieras.

Si lo que te va son las grandes aventuras, no lo dudes, este juego es justo lo que necesitas.





La Semilla de Maná



Ocho son las Semillas del árbol de Maná que tienes que recuperar. Cada semillas aumentará tu magia y habilidades. Están escondidas en palacios y tendrás que enfrentarte a un duro enemigo para recuperarlas.

La posada: algo más que descanso



Cuando veas el cartel de una posada no te lo pienses dos veces y entra. Por muy poco dinero conseguirás varias ventajas.
Para empezar, una buena noche de sueño recuperará la barra de energía de tu héroe y de tus compañeros.
Para continuar, tras el sueñecito se te dará la posibilidad de salvar la partida. Lo que nunca viene mal con tanto monstruo suelto.

Vendedor ambulante



Kippo no gusta de las tiendas para mantener su negocio de venta y siempre está donde más lo necesitas, ya sea para comprar o salvar la partida.

Venta al por mayor



Nunca dejes de entrar en una tienda ya que en cualquier sitio pueden venderse nuevas armas y pócimas. Además siempre podrás vender el material que no necesites y sacar algo de oro.

Los enemigos pueden ayudar



Algunos enemigos al ser derrotados dejan caer un cofre que puede contener objetos muy útiles para terminar la aventura.



Nuevas armas, comida o dinero, son algunas de las sorpresas de los cofres, aunque en ocasiones pueden contener trampas mortales.











correcto, pero también podrán exigirte a cambio que les ayudes rescatando a familiares o limpiando sus países de la amezana de algún diablo. Nunca sabrás, hasta que no hayas finalizado cada misión, si lo que has hecho ha sido positivo o negativo para ti.

Si tus primeros pasos se orientan correctamente pronto encontrarás dos aliados que combatirán a tu lado vayas donde vayas. Estos dos valerosos compañeros podrán ser controlados por dos amigos tuyos con tantas ganas de aventura como tú o por la máquina si así lo deseas. Decidas lo que decidas, recuerda que es tan importante que tú estés bien armado y protegido como que lo estén ellos: tendrás que comprar armas y equipo para todos con el dinero que les saques a los enemigos.

En las aldeas encontrarás tiendas y posadas de dónde podrás obtener mucha información si eres lo suficientemente astuto como para hacer las preguntas adecuadas y sabes escuchar con atención.

Estas aldeas, por otra parte, te servirán como refugio donde descansar de los innumerables peligros que te aguardan en bosques, ciénagas y cavernas que componen este apasionante mundo.

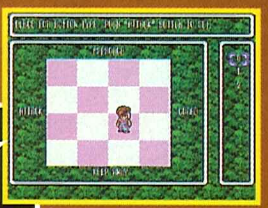
Pero, amigo, esto es todo lo que podemos contarte sobre este emocionante viaje. Lo mejor es que te pongas en camino y compruebes por ti mismo la grandeza de la misión que se te ha encomendado.

Si te decides, te aseguramos que conseguirás divertirte tanto como aquella vez que, junto a Link, rescataste a la princesa Zelda.

Anillos de control

Muestra el estado de todas las habilidades del héroe, sus puntos de magia y fuerza.





Desde está pantalla podrás verificar el estado de tus armas y hechizos y el grado de efectividad que han alcanzado.

Si tus compañeros están controlados por la máquina podrás modificar desde aquí su actitud frente al combate.

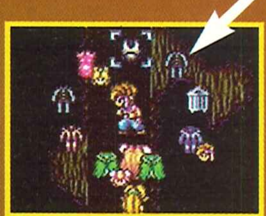


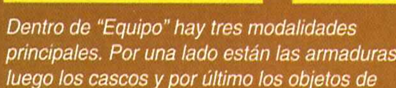




Si la máquina controla a tus compañeros tu podrás elegir el enemigo con el que quieres que se enfrenten señalándolo con esta mira. Así repartiréis el trabajo y no atacaréis todos al mismo.

Estas dos opciones te permitirán configurar tanto los mandos del pad como el aspecto de la pantalla de mensajes.





Dentro de "Equipo" hay tres modalidades principales. Por una lado están las armaduras, luego los cascos y por último los objetos de poder que por su magia aumentan la defensa. Tienes que procurar que todos tus héroes porten el equipo más adecuado.

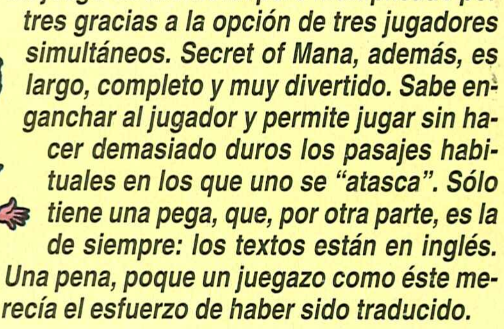




Lo que estabas esperando

Desde The Legend of Zelda, Super Nintendo no había recibido un juego de rol tan auténtico y con tanta fuerza como este Secret of Mana. Pero la espera, sin duda, ha merecido la pena.

En este cartucho váis a encontrar todo lo que esperabáis de un juego de aventura. pero multiplicado por tres gracias a la opción de tres jugadores simultáneos. Secret of Mana, además, es largo, completo y muy divertido. Sabe enganchar al jugador y permite jugar sin hacer demasiado duros los pasajes habituales en los que uno se "atasca". Sólo tiene una pega, que, por otra parte, es la de siempre: los textos están en inglés. Una pena, poque un juegazo como éste merecía el esfuerzo de haber sido traducido.



Teniente Ripley



AVENTURA NINTENDO
Square Soft

Nº jugadores: De 1 a 3
Vidas: 1
Nº de fases: ¿8 palacios?
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Graba
Megas: 16

Gráficos 89
Los que el juego necesita. La perspectiva es adecuada y los escenarios detallados y muy coloristas.

Música 90
Posee una "banda sonora" que apoya a la perfección cada situación del juego. De Oscar.

Sonido FX 87
Los efectos sonoros son buenos, oportunos y suficientemente variados.

Jugabilidad 92
Una vez que te hagas con el control, descubrirás una aventura con la que es imposible aurrirse.

Adicción 93
Te mantendrá pegado al pad durante meses. Es difícil encontrar títulos que den "tanto juego" como éste.

Total 93
Un auténtico imprescindible para los amantes del género. Y los que aún no lo son, lo serán.

Lo Mejor

- Aire nuevo para la Super.
- Tres jugadores simultáneos.
- La cantidad de posibilidades que permite el anillo de órdenes.

Lo Peor

- Textos en inglés.
- Se echa en falta desde el principio un mapa general.

SOULSTAR



LAS ESTRELLAS TIENEN ALMA

El enfrentamiento es inminente. Brik Hammett, un cryo-comando experto piloto del Agresor (nave capaz de transformarse en tres prototipos de ataque diferentes), por fin ha encontrado a los vampiros del espacio, los myrkolds, en el sistema Soulstar. Ésta es una oportunidad que no puedes dejar escapar, aunque tengas que dejarte la piel en los seis planetas diferentes que componen el sistema estelar Soulstar.

En cada uno de estos planetas debes llevar a buen término dos o tres misiones, hasta completar un total de veinte fases. Éstas pueden desarrollarse en la superficie de los astros o en el campo orbital que los rodea. Y los objetivos consisten en destruir bases enemigas y fábricas, neutralizar extractores de energía, excavadoras o generadores, y otros que tú mismo has de descubrir.

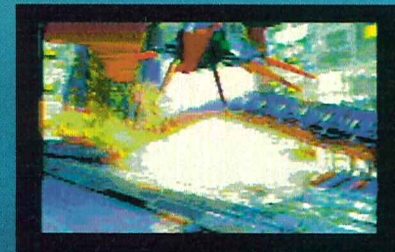
La computadora Gria, de la nave nodriza Treaghon, va a seleccionar automáticamente el vehículo ofensivo adecuado, teniendo en cuenta los parámetros del medio, los objetivos y los enemigos. La nave de Ataque Sub-Luz es la empleada en el espacio exterior o en misiones que requieren gran velocidad, mientras que en las operaciones sobre la superficie de los planetas aparecen los no menos efectivos Turbocóptero (nave de despegue y aterrizaje corto) y el Peatón de Combate (vehículo terrestre, aunque es capaz de permanecer inmóvil en el aire). Estos prototipos pueden ser conducidos por uno ►

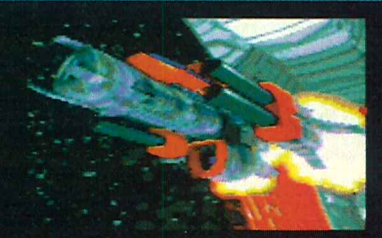


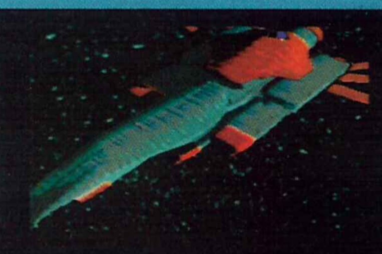






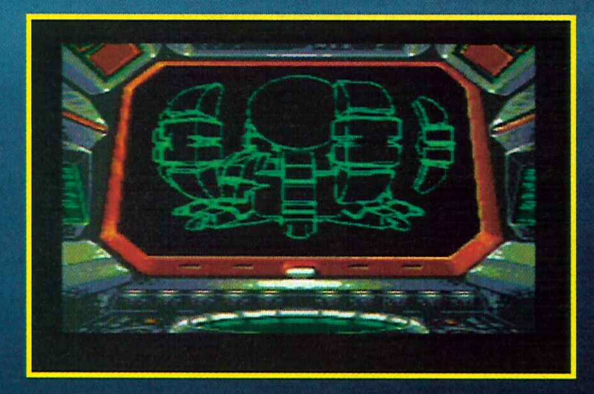








Los items para poder cambiar de arma van apareciendo a medida que avanzáis en vuestra aventura. Estos se encuentran escondidos en unas esferas verdes de gran tamaño.



Antes de cada misión la simpática y competente Gria, computadora de la nave de crucero Treaghon, ofrece una detallada explicación de los distintos objetivos a destruir.





Un buen mata-mata estratégico

La compañía inglesa Core mantiene sus señas de identidad, conocidas ya en otros programas suyos anteriores. Excelentes rotaciones que en este caso llegan a los 360 grados, mapeados con texturas en tres dimensiones y una gran jugabilidad gracias a la combinación de géneros (matamarcianos con estrategia en esta ocasión).

Se ha mejorado, dentro de lo que permite la tarjeta de Mega Drive, la gama de colores en pantalla. Y el conjunto del juego, con una excelente banda sonora, buena jugabilidad y mucha adicción, es más que aceptable para un soporte como el Mega CD.

Boke



Core parece haber cogido el tranquillo al formato compacto.

GRÁFICOS CD

Robert Cirillo, responsable del apartado gráfico, ha conseguido crear ambientes originales y diferentes entre sí, contribuyendo con ello a una mayor jugabilidad y adicción. Combina las explosiones de «Thunderhawk» con los mapeados y rotaciones 360 grados de «Battlecorps». A todo ello hay que añadir las secuencias animadas de la intro y el final (el fuego es increíble), a cargo de Billy Allison.



SONIDO CD

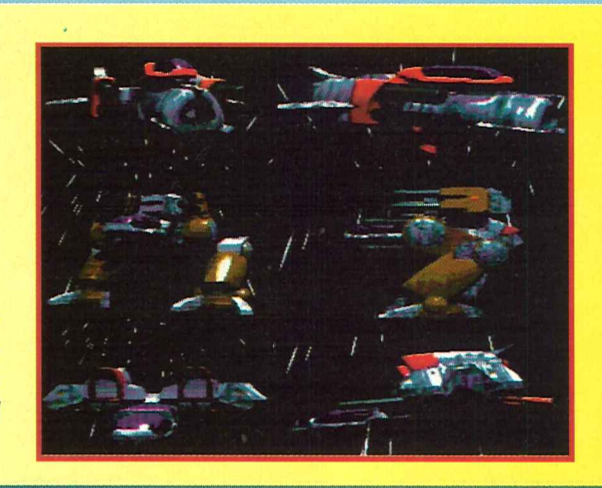
La calidad de las composiciones sitúa a esta banda sonora a la altura de otras realizadas para CD, como la de Spencer Nielsen para «Ecco the Dolphin», por ejemplo. Son 18 temas que junto a unos efectos de sonido muy completos (reflejan las voces digitalizadas del ordenador Gria, disparos y choques de naves) crean un ambiente futurista que te envuelve sin remisión.



MEMORIA CD

Los programadores de Core han sabido utilizar las posibilidades que un formato compacto puede desarrollar. Incluso la paleta de colores en pantalla, uno de los apartados menos logrados en los juegos de esta compañía para Mega CD, ha sido ampliada en esta ocasión. La variedad de escenarios, rotaciones de 360 grados y texturas 3D requieren una buena base de información y capacidad de memoria.





Trilogía espacial

Bryk Hammett dispone en sus misiones de tres vehículos diferentes, que selecciona automáticamente el ordenador Gria de la nave nodriza Treaghon: la nave de ataque Sub-Luz, el Turbocóptero y el Peatón de Combate.



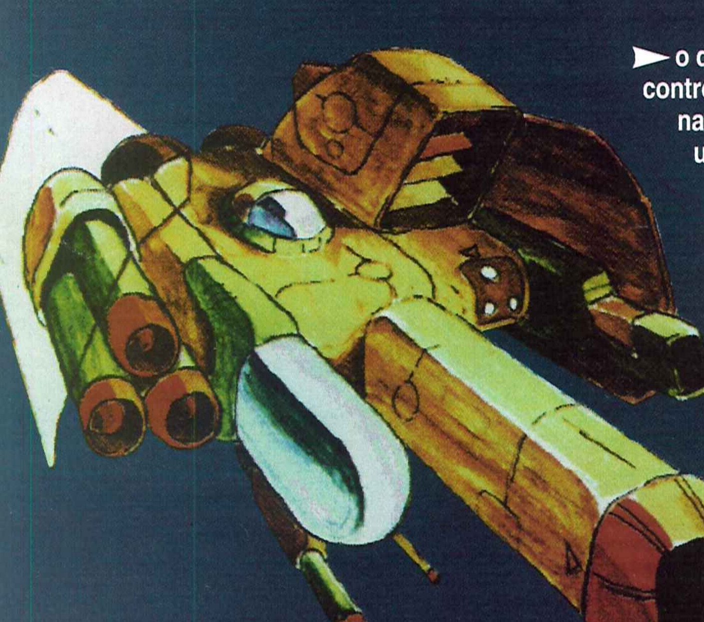
Éste es el momento más crítico de la tercera fase. Tras abatir el sistema defensivo, hay que activar una de las tres puertas que te transportan a los demás planetas del sistema Soulstar.



El Peatón de Combate es capaz de mantenerse durante unos instantes en el aire, gracias a sus cuatro tubos de propulsión. Así, su capacidad de maniobra es muy alta.







o dos jugadores, uno encargado del control de las armas cortas y el pilotaje de la nave, y otro de las armas que requieren una mira telescópica.

Pero lo más impactante y espectacular de esta aventura intergaláctica responde a tres dígitos: los que componen 360, es decir, los grados que pueden girar dos de los prototipos antes mencionados. Con esta posibilidad, «Soulstar» introduce una nueva forma de entender y desarrollar un juego de matamarcianos, en la que los efectos de volumen, texturas, mapeados y profundidad deslumbran en cualquier momento del programa.

MEGA CD



MATAMARCIANOS
SEGA
Core

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 20
Niveles de Dificultad: Progresiva
Continuaciones: 1

Gráficos — 91
Texturas, mapeados, efectos de tres dimensiones y giros de 360 grados en el campo de visión. Sobran argumentos.

Sonido — 90
Desde los disparos hasta el choque de nuestras naves con los obstáculos, todos los sonidos están muy bien conseguidos.

Jugabilidad — 91
La dificultad progresiva y, sobre todo, el fácil manejo de las distintas naves conllevan una gran jugabilidad.

Adicción — 92
Las tres naves diferentes, los gráficos, giros de 360 grados y efectos 3D os atraerán sin remedio.

Total — 92
Una excelente combinación de matamarcianos y estrategia que muestra las posibilidades de diversión de los nuevos soportes.

Lo Mejor
- La perspectiva de 360 grados.
- Las tres naves diferentes.

Lo Peor
- La excesiva dificultad que presentan algunas fases.



GID FCA
¿NECESITAS MAS PISTAS?
Si las pitufoquieres, te las damos.
Pero con echar un pitufovistazo alrededor, tendrás muy claro quiénes son los protagonistas de los próximos juegos que ha lanzado Nintendo España para Gameboy y Super Nintendo.
Si te gustan los famosos pitufoanimados de la tele, aquí tienes la versión pitufoconsolera.
Para que vivas las más divertidas pitufoaventuras, con el malvado Gárgamel, su siniestro gato Azrael y todo los simpáticos pitufoamigos.
Verás las cosas de un solo color: azul pitufo.
¿Te has pitufoenterado o te lo pitufornepito?
LOS PITUFOS
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
GAME BOY
LOS PITUFOS
JUGADOS POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



UNA COMPETICIÓN "DE LUJO"

Virtua Racing de luxe

Sega ha decido contar con uno de sus últimos éxitos para 16 bits a la hora de lanzar su flamante MD 32 X. Por supuesto, en una versión notablemente mejorada. «Virtua Racing de luxe» es básicamente el mismo juego que habéis podido disfrutar en Mega Drive, aunque ese "de luxe" es bastante más que una simple coletilla.

En primer lugar, se han incluido dos circuitos más con respecto a la anterior versión, con lo que se completa un número de cinco que no está nada mal. Además, los tres antiguos circuitos han pasado por el "taller" para recibir algunos retoques en sus decorados, lo que les da un cierto aire nuevo a pesar de mantener los mismos recorridos. Respecto a los dos nuevos trayectos, hay que reconocer que se llevan la palma en cuanto a la dificultad del recorrido y las excepcionales texturas en los decorados (sobre todo en las montañas rocosas y nevadas). Y es que en el apartado gráfico es donde más se dejan notar los poderosos 32 bits de la máquina, sin necesidad de utilizar el chip SVP.

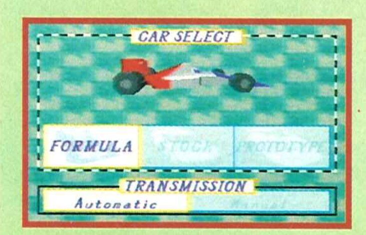
Por otro lado, Sega ha introducido dos nuevo modelos de coches que van a acompañar al conocido "Fórmula". De este modo, «VR de luxe» cuenta con tres vehículos, cada uno con diferente potencia y velocidad, que añaden más versatilidad y variedad al juego.➤

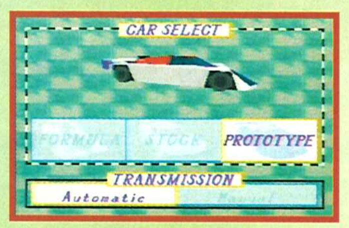
Nuevos modelos

Ya no esta solo. El entrañable Fórmula 1 tiene ahora dos nuevos compañeros: Stock y Prototipo. Sega ha querido ofrecer al usuario un mayor número de posibilidades en el juego, y para ello ha incluido dos coches más. Cada uno alcanza diferentes velocidades punta, tienen distintos agarres y diversa potencia. En otras palabras, podeís escoger el coche que mejor se adapte a vuestra posibilidades.

Y si acaso tenéis dudas respecto a cuál es el más rentable, podéis organizar una competición en "Modo versus" y averiguar cuál es el mejor. Por cierto, ahora los vehiculos se mueven de una manera aún más real, realizando derrapajes que incluso podéis controlar utilizando el pad de control en la dirección contraria al sentido de la curva. Es un poco difícil, pero merece la pena intentarlo.





















Vuelve el juego que ya brilló en Mega Drive, pero con más coches, más circuitos y... más espectacularidad.





Dos trazados llenos de vistosidad

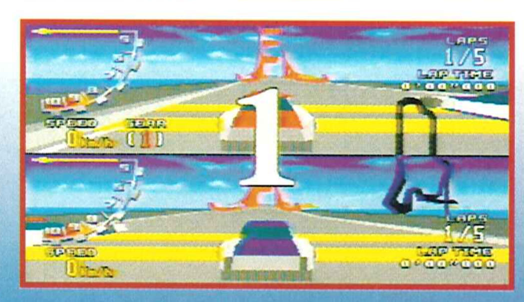




Los dos nuevos circuitos que ofrece «Virtua Racing de Luxe» son una auténtica demostración de cómo se puede manejar una gran cantidad de polígonos e incluir al mismo tiempo espectaculares texturas. En ellos va a ser bastante difícil que consigáis buenos tiempos, al menos en las primeras partidas. Y es que aparte de que son dos trazados con curvas muy pronunciadas, es posible que os quedéis embobados observando los espectaculares paisajes de High Land y Sand Park.



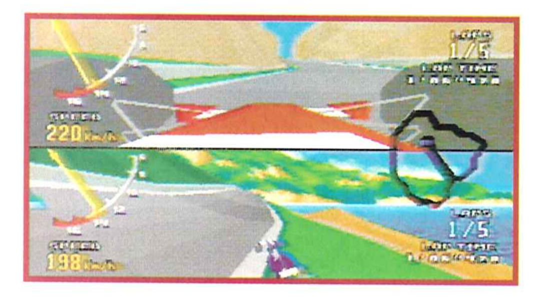






LO MÁS NUEVO





El diagrama del circuito que veis a la derecha os permite apreciar la posición de los dos vehículos en el modo de juego de 2 jugadores, así como la distancia entre ambos.



¿Desde dónde lo quieres ver?









Al igual que sucedía en el anterior «Virtua Racing», esta versión también cuenta con cuatro perspectivas diferentes que podéis adoptar en cualquier momento de la carrera. La diferencia en este caso es que, gracias a la capacidad de la nueva máquina de Sega, se han detallado algunos aspectos como la aparición de los brazos del conductor y el volante en la vista desde el interior del automóvil. Son simples detalles, pero que aumentan la espectacularidad del juego.



Los nuevos modelos de coches, Stock y Prototype, ofrecen estas espectaculares vistas en sus recorridos.



Como siempre, el tiempo es fundamental en «Virtua Racing». Hay que estar muy atentos al cronómetro.

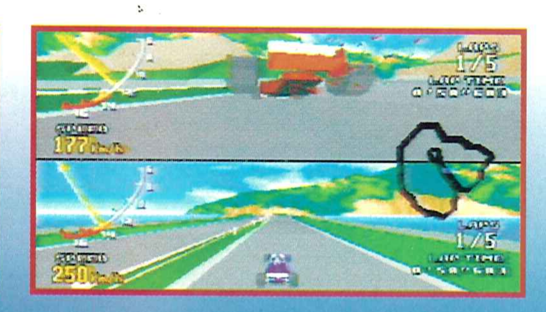
Pero no menos importante que esta variedad en cuanto a número es el hecho de que ahora los coches se mueven con mayor realismo, es decir, derrapan y "culean", e incluso se puede controlar estos derrapajes utilizando el pad de control en dirección contraria al sentido de la curva. Todo un alarde de pilotaje que requiere cierta práctica, pero con el que podéis ganar preciosos segundos que os conduzcan a la victoria.

Por lo demás, este nuevo «VR» sigue contando con los mismos modos de juego, es decir, "Virtua Racing", una emocionante competición frente a 15 rivales, "Time Atack" (antes "Free Run"), donde además de practicar podéis competir contra el crono y marcar records, y "2 Vs Players", una competición para dos jugadores mediante la utilización de la pantalla partida, pero que ahora presenta menor pérdida de calidad gráfica.

Otros detalles como la inclusión de nuevas voces digitalizadas y efectos de sonido, que en la nueva versión se escuchan con mayor nitidez gracias a la capacidad de la MD 32 X, o los curiosos detalles de los decorados (p. e. en algún momento se puede leer la palabra "Knucles" inscrita en una pancarta) ayudan a aumentar esa nueva atmósfera que pretende crear Sega con esta segunda entrega de «Virtua Racing». Sin duda, un juego que supone un excelente comienzo para la nueva andadura de esta consola.







Unos decorados "muy reales"

Sin duda, uno de los aspectos que más destacan desde un primer momento en este «VR de luxe», es la inclusión de las llamativas texturas en los decorados, sobre todo en los dos nuevos circuitos. Es todo una gozada ver la definición de las montañas rocosas en Sand Park o los picos nevados y las zonas verdes de High Land. Ésta es una de las virtudes del MD 32X. Al contrario que en la versión de Mega Drive, en la que el chip SVP podía manejar una aceptable cantidad de polígonos pero con tan solo 16 colores en pantalla y sin incluir texturas, en este caso el juego mueve una mayor cantidad de formas, contiene una mayor número de colores y se han incluido las citadas texturas. Todo ello diferencia notablemente el apartado gráfico de este juego con el de su antecesor. Es la ventaja de poseer 32 bits.





La gran capacidad del Mega 32X se deja notar sobre todo en la textura de los decorados y en el número de polígonos en movimiento.

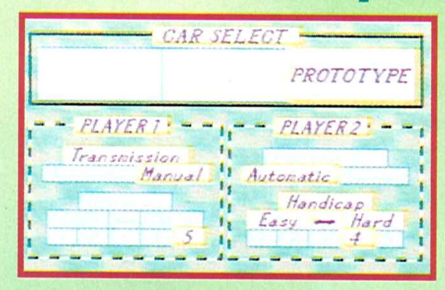
Un buen comienzo

Sega ha querido ir sobre seguro con uno de los primeros lanzamientos para su MD 32X. Por eso ha escogido «Virtua Racing», un programa de probada calidad ya en Mega Drive. El mérito recae en que se han sabido introducir las pertinentes mejoras como para que el juego esté a la altura de las circunstancias. De hecho, hay aspectos que superan incluso a la máquina recreativa, como la introducción de nuevos circuitos y más vehículos.

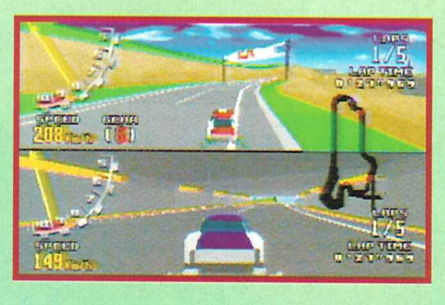
Respecto al apartado técnico, esta máquina ha demostrado su capacidad con el considerable aumento del número de polígonos en movimiento, la inclusión de espectaculares texturas y la mejora de sonido que sólo puede ofrecer una máquina de 32 bits. En definitiva, mi enhorabuena para Sega. Teniendo como referencia los primeros resultados, las perspectivas sobre el MD 32X son muy esperanzadoras.

Lolocop

De nuevo, un vibrante mano a mano









El modo de juego "2 players vs" acapara toda la diversión que destila una competición mano a mano. Como ocurría en su antecesor, «VR de luxe» utiliza el modo de pantalla partida o Split Screen para permitir la participación de dos jugadores simultáneamente. La potencia del MD 32X permite que no disminuya en exceso el movimiento de polígonos en este modo, como sucedía en el «VR» para Mega Drive.

MEGA DRIVE 32X



DEPORTIVO
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 24
Megas: 24

Gráficos — **90**
El espectáculo de los miles de polígonos en pantalla sólo es igualado por las sensacionales texturas.

Música — **86**
Las melodías que ya escuchamos en Mega Drive, pero ahora más nítidas y claras.

Sonido FX — **88**
Muy mejorado con respecto a la versión MD. Más calidad, nuevos sonidos y más voces digitalizadas.

Jugabilidad — **91**
El nuevo control de los coches permite más posibilidades en la conducción. Una gozada.

Adicción — **91**
Gracias a los nuevos circuitos y modelos de coches, se ha mejorado también este aspecto.

Total — **90**
Un excelente comienzo para el MD 32X. Un «Virtua Racing» muy mejorado, que engancha desde el primer momento.

Lo Mejor

- **Todas las mejoras gráficas y sonoras.**
- **Los nuevos circuitos y coches.**
- **Que haya colmado nuestras expectativas con respecto al MD 32X.**

Lo Peor

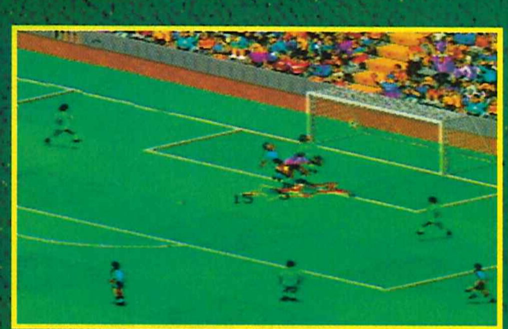
- **Dejaremos este apartado hasta ver más juegos para esta consola.**

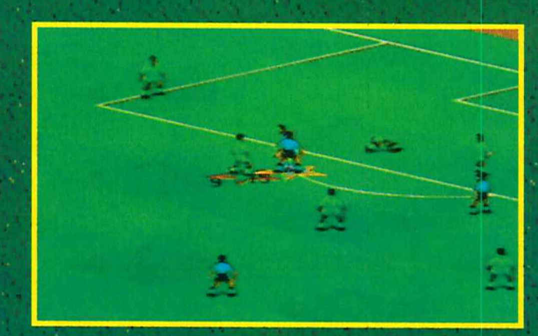
LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA DRIVE

FIFA 95 INTERNATIONAL SOCCER







¡VUELVE EL FÚTBOL!

Tras la masiva avalancha veraniega de cartuchos futboleros con motivo del pasado Mundial (de la cual dimos buena cuenta en su momento), Electronic Arts va a continuar su habitual línea en cuanto a modalidades deportivas se refiere, lanzando una nueva versión de su programa más exitoso hasta el momento: «FIFA International Soccer». Para ello, EA no ha querido apartarse de una fórmula que ha funcionado a las mil maravillas, y ha optado por presentar básicamente el mismo programa con una serie de cambios que mejoran y actualizan el juego.

De este modo os vais a encontrar con la misma perspectiva aérea diagonal isométrica, unos gráficos sobresalientes (sobre todo en lo referente a las animaciones) y un desarrollo del juego muy real, al estilo de la más pura simulación, en el que prima el espectáculo. En todo caso el control del juego requiere cierta práctica, debido precisamente a ese realismo que no permite, como en otros juegos de fútbol, realizar portentosas jugadas individuales en las que un jugador se cruza el campo en pocos segundos. Aquí es necesario pasar el balón, ver los desmarques, buscar buenas posiciones de disparo, utilizar tácticas convenientes y desarrollar otra serie de virtudes técnicas, es decir, como en el fútbol real.

Pero todo esto ya se vio en el anterior «FIFA Soccer», así que será mejor que nos centremos en las novedades (que aunque están detalladamente explicadas en el correspondiente cuadro, no está de más hacer hincapié en las más destacadas). La principal de ellas es que EA ha tenido la genial idea de incluir, aparte de selecciones nacionales, los equipos de las ligas más importantes del mundo, incluida, por supuesto, la española. Esto aporta una nueva dimensión al juego, dado el interés que siempre despierta el poder disputar una competición con los mejores clubes.

Por otra parte el control del juego se ha hecho ligeramente más manejable, sobre todo a la hora de pasar el balón en corto, ya que los jugadores responden con más rapidez y precisión a los movimientos del pad. Esto unido a otros detalles, como los nuevos cuadros de animación y el aumento de dificultad al jugar contra la máquina, completa un juego similar a su antecesor, pero convenientemente remozado. En otras palabras, una nueva joya.

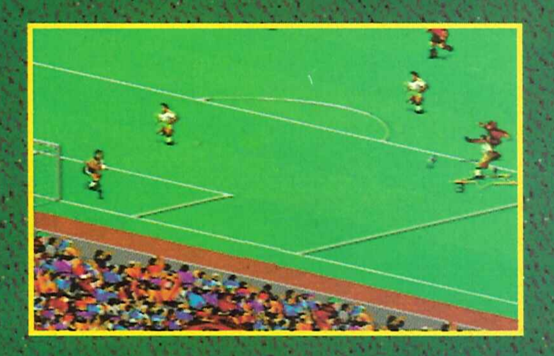








El mejor juego de fútbol para 16 bits regresa ahora con la posibilidad de escoger a los mejores clubes del mundo.





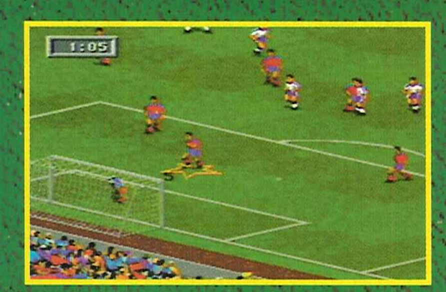
Las jugadas espectaculares se suceden durante el juego, al igual que sucedía en la anterior versión. No es extraño ver a uno de nuestros jugadores realizar una "chilena".



Los porteros siguen siendo auténticos protagonistas de los partidos. Ahora cuentan con nuevas animaciones, lo que les permite realizar movimientos mucho más reales.



La posibilidad de elegir diferentes tácticas y formaciones apenas ha cambiado en esta nueva versión, salvo en su nuevo y espectacular formato, mucho más explícito.



El control de juego resulta mucho más manejable, ya que los jugadores responden con mayor rapidez y precisión a las órdenes.



Uno de los aspectos que más llama la atención de «FIFA 95» es el nuevo y realista golpeo del balón con la cabeza.

«FIFA Soccer» mejorado y actualizado

Cuando se alcanzan tales cotas de perfección, es difícil lanzar nuevas versiones de un juego. Por eso, EA ha optado por mantener la base del anterior programa, incluyendo las convenientes mejoras que hacen disfrutar aún más al usuario. La posibilidad de tomar parte en las ligas y competiciones más importantes del mundo es quizá lo más destacado, pero tampoco hay que olvidar el resto de novedades que mejoran un juego ya de por sí espléndido.

Si ya poseéis el anterior «FIFA Soccer», debéis decidir si gracias a todas sus mejoras merece la pena adquirir este «FIFA 95». Por mi parte, os he expuesto todo lo que aporta este cartucho. Así que ahora la decisión es vuestra.

Lolocop



Un detalle muy acertado por parte de EA es que esta vez ha incluido un pequeño cronómetro en la parte superior de la pantalla.

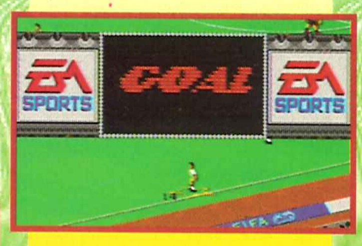


Como es ya costumbre, los remates a puerta se ejecutan de una u otra forma dependiendo de la posición que ocupe el atacante.

LO MÁS NUEVO

Nuevos sonidos

Se han incluido algunos efectos de sonido, que incluso se pueden controlar voluntariamente tras la consecución de un gol con tres posibilidades: bocina, fuegos artificiales y un grito de gol.



ÉSTAS SON LAS NOVEDADES

Jugadas ensayadas

Al producirse una falta al borde del área la pantalla muestra tres opciones diferentes, de modo que podáis elegir la más conveniente.



Las lesiones

También se ha incluido la posibilidad de que los jugadores se lesionen al recibir una dura entrada del adversario. En ese momento aparece en pantalla la imagen de una camilla, y se debe realizar el correspondiente cambio.

Mejor control del juego

Se ha mejorado ligeramente este apartado, sobre todo a la hora de realizar pases en corto y en largo, debido a que los jugadores responden con mayor rapidez y precisión a las órdenes del pad.

Repertorio de equipos



Probablemente, el aspecto más destacable de este «FIFA 95». Se han incluido todos los equipos de las primeras divisiones de las ligas más importantes del mundo: Italia, España, Inglaterra, Francia, Alemania, Holanda y Brasil. Sin embargo, los nombres de los jugadores siguen siendo ficticios.

Repeticiones





A la hora de repetir una acción espectacular se puede ver la jugada desde dos ángulos opuestos, como se hace actualmente en las grandes retransmisiones televisivas.

Más animaciones



Se han introducido nuevos cuadros de animación, como los remates de cabeza, las voleas, los estiramientos de los jugadores antes de comenzar los encuentros o algunos movimientos y gestos curiosos de los porteros.

Dos niveles de dificultad

El juego cuenta con dos niveles de dificultad, principiante y experto, superando ambos la dificultad que presentaba el anterior «FIFA Soccer».

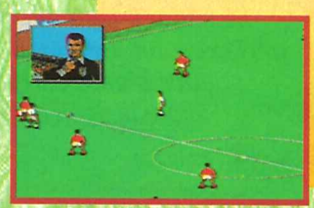
Desarrollo muy real



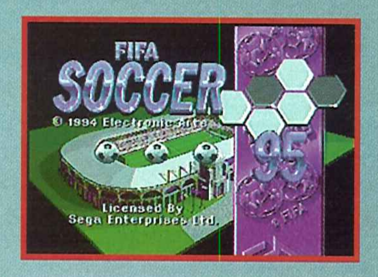
El juego es ahora más real. Así, las oportunidades son más difíciles de crear y los porteros realizan acciones más veraces, como el rechace de balones en corto, circunstancia que en la anterior versión no se producía.

La labor arbitral

El árbitro ya no aparece en el campo como un jugador más, sino que sólo se le ve en un primer plano acompañado del sonido de un silbato cuando se comete una infracción. EA ya introdujo este detalle en la versión del «FIFA» para Super NES.



MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Extended Play

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: Ligas y torneos
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Salvar
Megas: 16

Gráficos — **94**
En la línea de la versión anterior, o sea, excelentes. Se han incluido nuevos cuadros de animación.

Música — **87**
Pese a no ser genial, hay que reconocer su calidad y la pertinente elección de las melodías.

Sonido FX — **90**
Mejorado con respecto a la anterior versión, con nuevos efectos que incluso se pueden controlar.

Jugabilidad — **92**
Se ha perfeccionado el control del juego, resultando más manejable y a la vez más real.

Adicción — **94**
La mejora ha sido evidente, pues ahora es posible jugar con los mejores clubes del mundo.

Total — **94**
EA se ha superado a sí misma al crear una obra maestra para disfrutar viendo y jugando. Sin duda, el mejor cartucho de fútbol

Lo Mejor

• Todas las novedades, que no son pocas. En especial la inclusión de los clubes y la mejora en el control del juego.

Lo Peor

• Aunque no influye en el juego, volvemos a echar de menos los nombres reales de los jugadores.

¡Ven y verás!

Sega
CONSOLA MASTER SYSTEM
CON JUEGO SONIC
4.990

~~2.995~~ *1.995

1.995

~~6.990~~ *3.990

2.995

*** SUPER PRECIO**
Con nuestro cupón ahorro disponible en tienda.

~~9.900~~ *4.900

~~9.900~~ *4.900

~~12.900~~ *8.900

~~9.900~~ *4.900

Sega
CONSOLA MEGA DRIVE
CON JUEGO SONIC
14.995

TOYS "R" US

!CON VEINTE TIENDAS EN ESPAÑA CADA VEZ MAS CERCA DE TI!

ASTURIAS: LUGONES • MADRID: MAJADOHONDA, ALCORCON • ZARAGOZA: UTEBO • BARCELONA: SANT QUIRZE DEL VALLÈS, BADALONA • VALENCIA: SEDAVI, BURJASOT • VALLADOLID • ALICANTE: SAN JUAN • SEVILLA • MALAGA • GRANADA • PUERTO DE SANTA MARIA • BILBAO • MURCIA • PAMPLONA • CORDOBA • PALMA DE MALLORCA • LA CORUÑA.

ABIERTO DE LUNES A SABADO DE 10 h. A 22,00 h.

Aceptamos:












Promoción válida hasta el 31 de diciembre o fin de existencias.

GRAN CONCURSO PARA LOS LECTORES DE HOBBY CONSOLAS

SORTEO DE 5 MD 32X



BASES DEL CONCURSO

Participa en el sorteo de **cinco MD 32X** para tu consola Mega Drive que se celebrará el día 16 de enero de 1995 entregando este cupón con tus datos personales en cualquier tienda **Toys "R" Us** de España antes del 31 de diciembre. Los ganadores aparecerán publicados en el número de febrero de la revista Hobby Consolas.

Nombre ____________________

Dirección ____________________

Localidad ____________ Provincia ____________

Código Postal ________ Edad ________

LO MÁS NUEVO

Los cuatro protagonistas

Sin duda, los auténticos protagonistas del juego son estos cuatro curiosos cyborgs que representan el bien. Estos elementos se distinguen por su rapidez de movimientos y su extraordinario repertorio de armas, que en cada caso varía ligeramente. Pero no os preocupéis, todos ellos son buenos guerreros.



SEGA MEGA DRIVE

Ya iba siendo hora. Por fin la compañía Konami se ha decidido a lanzar en España para Mega Drive uno de los clásicos entre los clásicos de la historia de las consolas. Si los datos no nos fallan, nada menos que un par de versiones para Game Boy, tres en NES y una en Super Nintendo tiene ya en su haber este título. Y es que si hay algún juego de acción pura y dura que se haya ganado a pulso un lugar entre los grandes, ése es «Probotector».

Para los que todavía no hayáis visto este juego o ni siquiera hayáis oído hablar de él, os contamos de qué va. En «Probotector» vais a controlar a una especie de robots o cyborgs a lo largo de una serie de fases, con la misión clara y concreta de disparar a todo aquello que se mueva, ande o vuele. Parece muy sencillo y bastante poco original, ¿no? Pues os aseguramos que las apariencias engañan por completo. Más bien diríamos que éste es uno de los juegos más difíciles que os podéis encontrar ahora mismo en el mercado. Y variedad no le falta, no.

Pero vamos por partes. Si hay algo que llama la atención por encima de todo, es que «Probotector» es un increíble espectáculo de acción trepidante donde no hay un solo momento de descanso, y en el que la colección de enemigos es tan numerosa, variada e imaginativa que os quitará el aliento. Por si esto no bastara por sí solo, además de disparar debéis preocuparnos por conducir a vuestro robot a lo largo y ancho de una serie de escenarios con scroll horizontal.

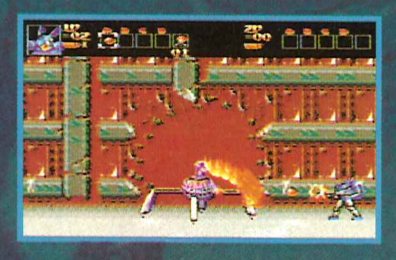
Y ni siquiera esto va a resultar en absoluto rutinario, pues entre otras cosas vais a hallar fases en las que el protagonista se desplaza "hacia la pantalla" en una rutina muy similar al Modo 7 de Super Nintendo, escenarios dotados de scroll vertical, en dirección contraria, o niveles en los que habéis de utilizar un vehículo. Y para colmo la cabeza tampoco va a encontrar descanso, pues en algunas ocasiones debéis tomar decisiones que os permitirán recorrer unas fases u otras.

Eso sí, pese a todo esto Konami no os ha concedido demasiadas esperanzas de vida, porque además de que el juego resulta difícil, muy difícil, a vuestros robots un solo disparo les manda a "triana". Y sólo cuentan con tres vidas y otras tantas continuaciones para atravesar tres larguísimas fases, sin ningún tipo de clave ni password. En definitiva, todo un reto a prueba de los jugones más osados. Pero aun así, os podemos asegurar que merece sobradamente la pena intentarlo.

FASE 1



Una buena forma de entrar en contacto con la acción. En esta primera fase os vais a enterar de la dificultad que encierra este «Probotector». En la ciudad los enemigos no son muy poderosos, pero sí muy pesados. Así que tened mucho cuidado de no perder vidas.









ALMAS DE METAL

PROBOTECT

FASE 2

Y de segundo plato, uno de los niveles más atractivos del juego. En primer lugar os encontraréis con una fase en la que vuestro robot intentará escapar de un gigantesco monstruo que le persigue a través de una carretera sin fin. En ella la sensación de velocidad es extraordinaria, gracias a los efectivos de acercamientos y zooms a lo Modo 7 que ha realizado Konami. Y para terminar, un vehículo os espera para recorrer los túneles, perseguidos por unos cuantos desalmados.





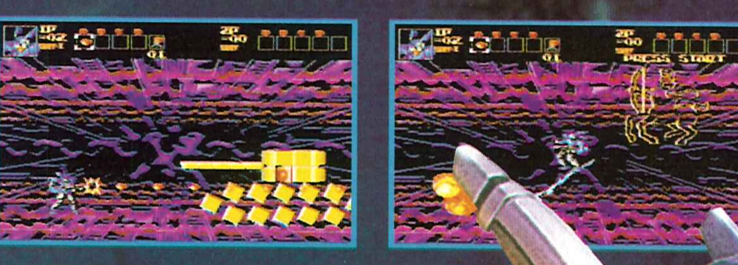





FASE 3



Y ya que vamos de sorpresa en sorpresa, ¿qué os parecería encontraros con una batalla en una sala de realidad virtual? Pues eso es lo que os espera en este nuevo nivel, en el que uno de los "malos" os las hará pasar canutas en un combate repleto de sorpresas.



De la mano de Konami, un auténtico clásico del universo Nintendo, «Probotector», va a hacer su debut en Mega Drive. Y lo va a hacer con toda la carga de acción e intensidad que siempre ha derrochado.

No se trata de un simple juego en el que hay que disparar a todo lo que se mueva, ya que también debéis guiar a vuestro robot por escenarios variados a más no poder.



FASE 4

Cuando hayáis llegado a esta cuarta fase, ya sabréis lo que es pasarlas "canutas". Pero eso no es nada, pues aquí os encontraréis con una auténtica legión de enemigos de lo más variado, encuadrados en unos escenarios realmente imaginativos. Esta vez sí que deberéis hacer uso de todo el repertorio de armas de que dispongáis, pues la acción no os dejará ningún lugar para el respiro. Recordad que no siempre es necesario acabar con todos los enemigos.











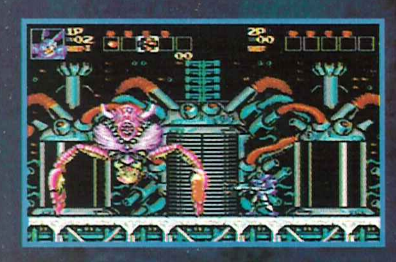


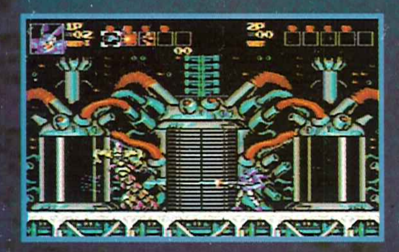


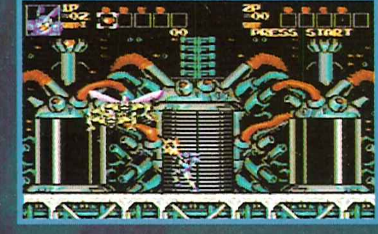


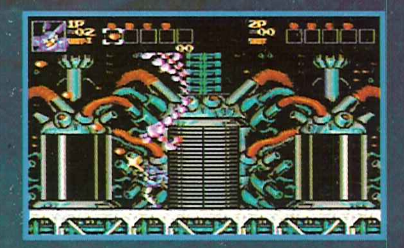
FASE 5

Antes de llegar aquí, tendréis que haber decidido si acudir a esta batalla o dejarla para mejor ocasión. Pues bien, si finalmente decidís luchar, como buenos guerreros que se os supone, os aseguro que vais a saber lo que una auténtica encerrona. Dentro de un escenario limitado, podréis observar cómo los enemigos van apareciendo de una especie de elevadores para intentar liquidaros. Si conseguís sobrevivir a esta batalla, ya tendréis mucho ganado.









¡ARMAS, PARA QUE OS QUIERO!

Sin duda, este juego no sería el mismo sin todo ese repertorio de armas que os permite destrozar a los enemigos que halléis a cada paso. En este cuadro os presentamos el arsenal de uno de los robots, el CX-1, que como veis tiene un catálogo de lo más variado. Sin embargo, todas las armas excepto el láser se podrán conseguir sólo si recogéis los ítems que encontraréis en el camino. Así que haced buen uso de ellas, por la cuenta que os tiene.



FASE 6

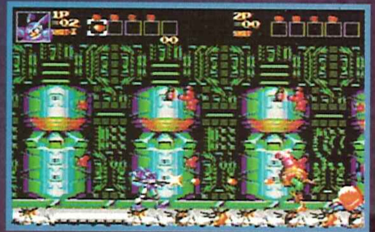
Una vez que habéis llegado aquí, creeréis que nada os va a sorprender, ¿no? Pues estáis muy equivocados, ya que en esta última fase os aguardan las batallas más alucinantes de todo el juego, con enemigos que os harán sudar la gota gorda. Además, recordad que cualquier error os puede llevar al principio del juego. Por tanto, mucho cuidado y ¡suerte!









Dos mejor que uno

En un juego tan difícil, no hay duda de que dos jugadores pueden aguantar el tipo con más facilidad que uno solo. Por tanto, os aconsejo que llaméis a un amigo e intentéis entre ambos derrotar a las legiones de enemigos que os aguardan en los seis niveles.






Todo un «Probotector»

Konami ha dado lo mejor de sí misma en esta nueva versión del fantástico «Probotector». Es bastante difícil encontrar ahora mismo un juego de acción que contenga tales dosis de espectacularidad (conseguidas a base de unos gráficos geniales, vistosos, con detalles de auténtico "sombrerazo"), un sonido más que apañado y un desarrollo que os hará saltar el corazón del pecho.

Eso sí, os advierto que la dificultad que presenta el juego puede llegar a desesperaros por completo y a que maldigáis una y otra vez a sus programadores, pero estoy convencido de que este cartucho no sería el mismo sin ese nivel de dificultad. En todo caso no lo dudéis, esto es ACCIÓN con mayúsculas.

Lolocop

MEGA DRIVE



ACCIÓN
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1, 2 ó 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 4
Megas: 16

Gráficos — 92
Aunque nuestros robots resultan algo pequeños, los escenarios y enemigos son increíbles.

Música — 90
Se deja escuchar durante todo el juego, y pese a ello no aburre. Al contrario, es perfecta para la acción.

Sonido FX — 90
Excelente. Bien acabado, muy variado y hasta incluye algunas voces bastante conseguidas.

Jugabilidad — 85
La dificultad es muy alta, pero el juego da mucho de sí y su facilidad de manejo ayuda mucho.

Adicción — 91
Además de todas estas virtudes, pueden jugar dos jugadores simultáneos. Os costará despegaros de él.

Total — 90
Una buena demostración de cómo lograr que un juego de acción se convierta en el mayor espectáculo consolero.

Lo Mejor
- Su excelente realización técnica.
- La acción trepidante.

Lo Peor
- Su dificultad, en algunos momentos puede resultar excesiva.







PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

AVENTURA EN LA SELVA CENTROAMERICANA

NINTENDO SUPER NINTENDO

SEGA MEGA DRIVE

Los Pitfall son una familia conocida dentro del universo jugón por sus irresistibles ansias de aventura. Papá Pitfall recorrió, cual Marco Polo de los videojuegos, los circuitos de muchos sistemas, como el Atari 2600, Commodore 64, Apple 2, la exótica PC Jr e incluso la ya más conocida NES.

Harry Pitfall, el pequeño de la saga, ha heredado de su padre este afán por las sensaciones fuertes y junto a él emprende la búsqueda de las ruinas de una ciudad Maya en la selva centroamericana. Pero, al comienzo de la aventura, su padre es secuestrado por el espíritu del guerrero Zakelua, quedándose Harry como el único protagonista del juego.

En su búsqueda del templo de Tikal, lugar donde habita este espíritu, el pequeño Ind..., perdón Pitfall, se adentrará en la espesa selva, sorteará peligrosas cataratas, se introducirá en ruinosas minas y descubrirá ciudades y templos abandonados hace más de seiscientos años.

Diez sorprendentes fases con varias posibilidades para finalizarlas, -los mapeados tienen una concepción bastante laberíntica-, una estructura que combina el desarrollo horizontal con el vertical e incluso el diagonal, y un montón de sorpresas -agradables la mayoría de las veces-, son las principales cartas de presentación de este título.

Como en todo juego de aventuras-



PLATAFORMAS NINTENDO
Activision

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 2
Nº Continuac.: 2
Megas: 16





Un auténtico tesoro

Activisión ha programado uno de los mejores plataformas de todos los tiempos. Esta afirmación, que en principio puede parecer un tanto exagerada, no lo es en absoluto si tenemos en cuenta las múltiples virtudes de las que disfruta este cartucho. Unos gráficos con una definición impresionante, un colorido brillante, dos planos de profundidad y una animación espectacular se unen a una buena historia para conseguir que una jugabilidad total y unas cotas de adicción altísimas sitúen a este cartucho a la altura de los mejores juegos de plataformas realizados hasta la fecha.

Boke



Una muestra más de la calidad que contiene "Pitfall the Mayan Adventure" es el doble plano de profundidad en algunas zonas del juego.



El aspecto gráfico es de lo más espectacular. La profundidad se puede palpar en esta imágen de Harry balanceándose. Como véis, los piés parecen más cercanos que el resto del cuerpo.

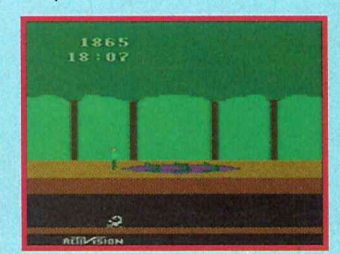


¿Recordáis un juego llamado Simón, en el que había que seguir una combinación de colores y sonidos creada por una pequeña computadora?. Pues así son las fases de bonus en «Pitfall».

Una genial realización técnica para un título con una jugabilidad impresionante. Un juego realmente sorprendente.

Primitiva diversión

Un detalle curioso ha sido incluir una versión del Pitfall para Atari 2600. Unaoriginal sorpresa que ocupa sólo 8 K de memoria.









Gráficos 91

La animación de Harry y los jefes de fase son increíbles. Los escenarios no le van a la zaga.

Música 91

Temas con el colorido y ritmo del trópico de Cáncer. Flautas de pan, ocarinas y demás sonidos de la selva.

Sonido FX 90

Otro de los aspectos en los que se han lucido los chicos de Activisión. Completos y muy reales.

Jugabilidad 90

A Harry Pitfall sólo le falta bailar la sardana. Movimientos justos y fáciles de realizar.

Adicción 89

El nivel gráfico, la música y, en general, lo bien hecho que está, incitan a seguir y seguir jugando.

Total 90

Por este tipo de programas si es lógico pagar el precio habitual de un cartucho, pues ofrece calidad y grandes dosis de diversión.

Lo Mejor

- La espectacularidad gráfica de todo el juego.
- Las sorpresas que aparecen de vez en cuando.

Lo Peor

- Sigo manteniendo que lo peor es el elevado precio de los cartuchos.

¡Fríjoles, qué movimientos!

Si un juego quiere ponerse a la altura de los mejores programas tiene que cuidar especialmente su apartado gráfico.
Activisión así lo ha entendido, ofreciéndonos un excelente trabajo de animación realizado por la prestigiosa compañía **Kroyer Films**, conocida mundialmente por sus animaciones de ***"FernGully: The Last Rain Forest"***.



Los movimientos son exactamente iguales en los soportes Sega y Nintendo.

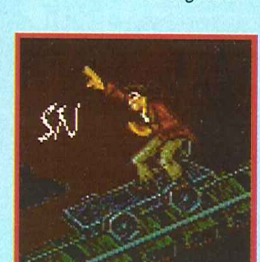


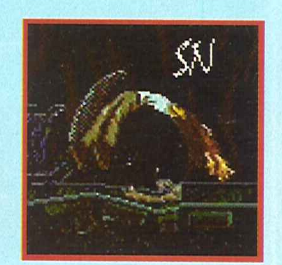


Si mantienes pulsado el botón de disparo, Harry pegará con más fuerza.



Sólo arrastrándose como una serpiente podrá acceder a ciertos lugares.





Hasta volteretas como ésta es capaz de realizar este aventurero personaje.



Uno de los mejores enemigos fin de fase de todo el juego es este genial dios jaguar, mitad hombre y mitad felino. Sus intensas "caricias" te transportarán a unos estados nunca imaginados en un juego para soporte 16 bits. Compruébalo.

Los remansos de las violentas cataratas de la selva centroamericana pueden ofrecernos sorpresas tan desagradables como este inmenso caimán que intentará dejar a Harry Pitfall sin su medio de locomoción más importante.















plataformas, el personaje dispone de variados items que le proporcionarán vidas y armas de defensa, tales como su efectiva honda, -que puede utilizar con o sin piedras-, bombas o unos certeros boomerangs (arma que, por lo visto, llevaron los aborígenes australianos a America Central en un viaje del Inserso).

Los enemigos también merecen su comentario, con jefes fin de fase tan sorprendentes como el dios jaguar, especialista en hacer rebanadas de Harry Pitfall, o el mismísimo dios guerrero Zakelua, quienes, entre otros, conseguirán ponerte los nervios a flor de piel.

«Pitfall», aunque lo que hayamos dicho hasta el momento os suene ya bastante, es un juego moderno, diferente, original... y sus gráficos, sus animaciones y su concepción general, le dan todas las papeletas para convertirse en uno de los juegos de mayor éxito para las próximas Navidades.

Con dos niveles de dificultad, unos escenarios de gran vistosidad y originalidad, y sobre todo, un personaje protagonista muy bien animado y fácil de manejar, "Pitfall the Mayan Adventure" asegurará muchas, muchísimas horas de diversión y aventura.



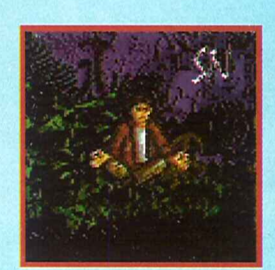




Bill Kroyer, premiado en varios certámenes especializados en series de animación por sus trabajos en Tron, ha utilizado toda su experiencia en recrear el personaje principal de este programa. La más alta tecnología empleada en series de dibujos animados está desembarcando con todas sus consecuencias en el mundo de los videojuegos.



En las fases de las minas será necesario desplazar objetos como este vagón.



Harry Pitfall ha entrado por méritos de Activisión, sus creadores, en el olimpo de los juegos mejor animados. Todo un honor.

¡Hurra por Harry Pitfall

La última generación de juegos está resultando bastante beneficiosa para los jugones debido a la competencia que se está fomentando entre las compañías. Ya que, al parecer, lo de bajar el precio sigue siendo una utopía, al menos los programadores han asumido la responsabilidad de elevar la calidad de sus productos. De otra manera, gráficos tan alucinantes como estos, animaciones tan completas o bandas sonoras tan bien acabadas hubieran resultado increíbles. Pero no, Harry Pitfal ha venido dispuesto a demostrarnos que todo ésto y mucho más, es aún posible.

Boke









Este es el temido Zakelua, Señor del Diablo. Ten cuidado o sufrirás su poder.



El guardián del templo Tikal tiene cautivo al profesor Pitfall, padre de Harry.



Este espíritu de guerrero sólo tiene un punto vulnerable, descúbrelo y ¡pronto!

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
NINTENDO
Activision

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 2
Nº Continuac.: 2
Megas: 16

Gráficos — 91
Detalles como el efecto del agua cayendo en las fases de cataratas hablan por sí solos.

Música — 91
Música instrumental inspirada en temas populares de America Central y del Sur. Idónea.

Sonido FX — 90
Los efectos de sonido han sido creados por la misma compañía que utiliza Oliver Stone para sus películas.

Jugabilidad — 90
La concepción no lineal de las fases, facilidad de manejo o los dos niveles de dificultad son un dato.

Adicción — 89
"Pitfall" puede enganchar hasta a quienes no le gustan las plataformas ni para los zapatos.

Total — 90
Este programa sí que es un auténtico representante de los juegos de la década de los noventa.

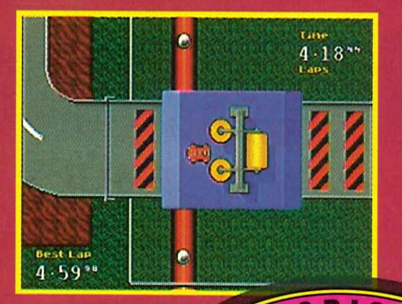
Lo Mejor
- El nivel gráfico, una gozada.
- Las sorpresas y enorme variedad en las fases.

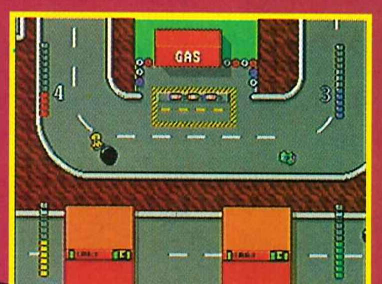
Lo Peor
- El "finstro" del enemigo final, todo un "pecadol de la pradera".

ÉSTOS SON LOS AUTÉNTICOS



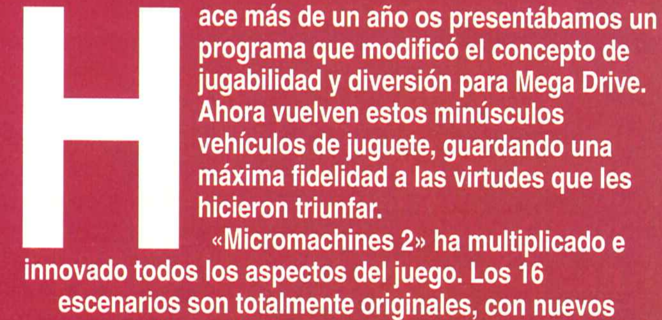












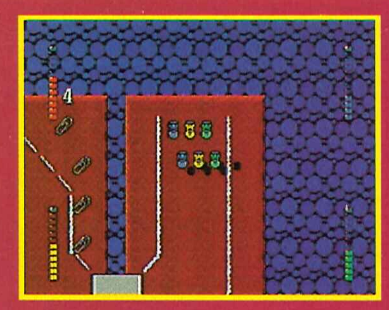
Hace más de un año os presentábamos un programa que modificó el concepto de jugabilidad y diversión para Mega Drive. Ahora vuelven estos minúsculos vehículos de juguete, guardando una máxima fidelidad a las virtudes que les hicieron triunfar.

«Micromachines 2» ha multiplicado e innovado todos los aspectos del juego. Los 16 escenarios son totalmente originales, con nuevos objetos-obstáculo que sirven para delimitar el recorrido, el mismo colorido y toda la creatividad de que hicieron gala en el primer cartucho. Los 54 circuitos diferentes combinan trazados a tamaño real con otros llamados de Slalom (éstos presentan una perspectiva más completa del circuito, con la consiguiente disminución en el tamaño de los vehículos).

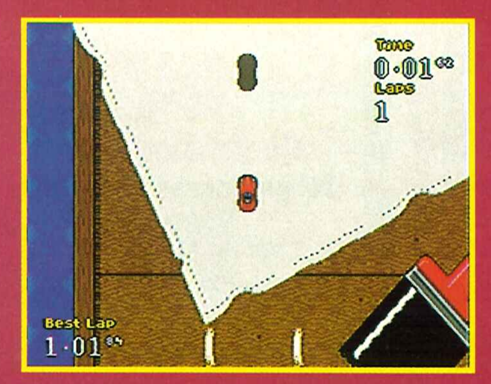
Una de las grandes innovaciones consiste en la inclusión de elementos interactivos en algunos trazados, como torbellinos, taladros que amenazan con empujaros al vacío o una bola de billar que pretende hacer carambola con los vehículos.

Pero por supuesto, la baza más importante de este programa es la jugabilidad, ya que gracias al J-CART podéis participar hasta ocho jugadores a la vez. Con esta increíble ventaja se han introducido nuevos modos de juego, como el "Partyplay" (en el que pueden participar hasta 16 jugadores) o una divertida opción de juego llamada Super Liga, donde competiréis contra todos los personajes divididos en cuatro grupos.

Como veis, «Micromachines 2» ofrece opciones para todos los gustos y preferencias. Disfrutadlo.





En el modo "Time Trial" los coches que están situados en segunda posición cuentan con la ayuda de la sombra del anterior vehículo como referencia.

Los Micromachines han mejorado aún más su cota de jugabilidad y diversión con la opción de ocho jugadores simultáneos.



Esta bola de billar es uno de los muchos elementos interactivos del programa.

Para todos los gustos



Los fueraborda deben navegar contra corriente. Un serio hándicap.



Con este descapotable atravesaréis los tubos de papel pintado a toda velocidad.



El camión monstruo demuestra su enorme sensibilidad musical. Cuidado con el xilófono.



En el circuito de los helicópteros aprenderéis a volar a dos alturas. Paciencia.



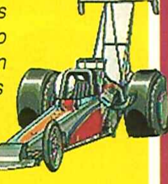
El fórmula uno compite en el circuito más espectacular del programa.



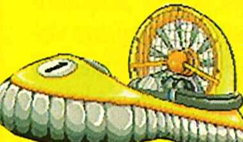
...as motos de ...es ruedas, las ...uads, resultan ...e lo más ...tractivo.



El playero buggy no podía faltar en la nueva colección. Cuidado con los torbellinos de arena.



Estos extraños bólidos tienen como escenario el cuarto de baño. Son muy livianos y difíciles de manejar.



Con este deportivo habréis de ser los mejores en el slalom del billar.



El hovecraft, además de bonito, es un dechado de originalidad.

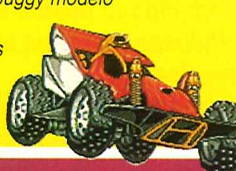


El escarabajo da el toque pop a la colección. Atención a la minigasolinera y al minilavacoches.

Taladros, tornos y curvas muy cerradas para un microrally.



La mazorca móvil es una dura prueba para este volquete.



Este súper buggy modelo Mad Max recorrerá las húmedas tuberías del sótano.

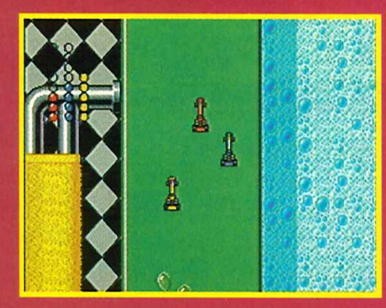
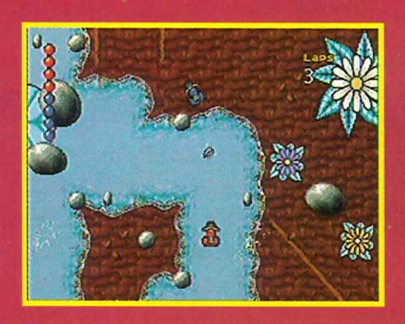
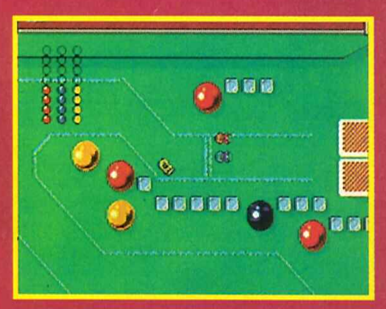


El más elegante de todas estas máquinas de diversión deslumbrará en el desayuno.



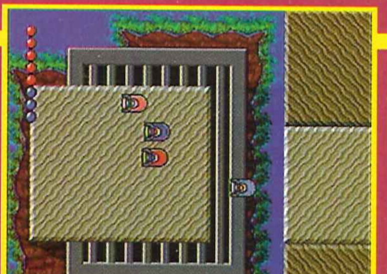
Un circuito construido en un árbol del jardín será el escenario del 4X4. Cuidado con los agujeros.

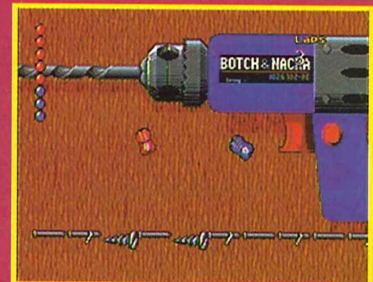


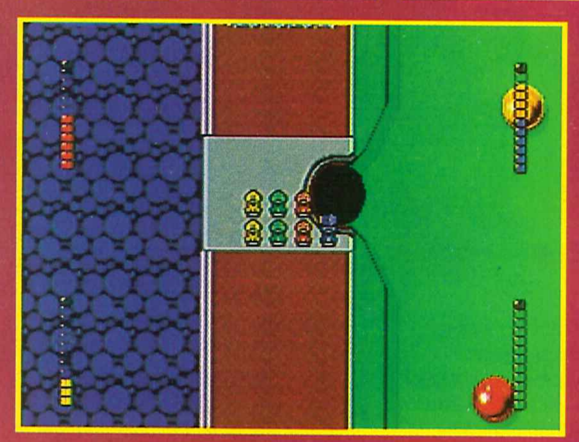






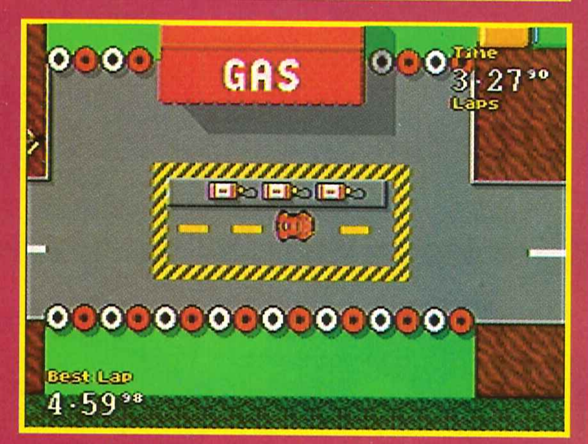
Existe la posibilidad de participar cuatro jugadores simultáneos en dos equipos distintos.







Esta imagen corresponde a la modalidad de ocho jugadores simultáneos. Cada color tiene dos participantes.en carrera.



Un detalle de la originalidad y fidelidad con que están realizados los circuitos. Éste corresponde al escarabajo.

Circuito "a la taza"



Este inodoro que ves a la izquierda -y que ha sido previamente desinfectado con pato WC-, es uno de los trazados más simpáticos, originales y difíciles de todo el juego. A pesar de su aparente sencillez, es bastante traicionero. Si te descuidas un poco, acabarás con tu micromachine en el mismísimo desagüe.

Eres grande, pequeño

El trillado dicho de que las buenas esencias se guardan en frascos pequeños, adquiere toda su magnitud con estos diminutos vehículos de juguete llamados micromachines. Y es que si la primera parte era divertida, adictiva o insultantemente genial, en esta segunda se han superado a sí mismos.

Han sabido mantener como base unos gráficos muy originales y una extraordinaria jugabilidad, y para colmo han introducido la posibilidad de varios jugadores simultáneos, hasta un total de ocho, con lo que los niveles de diversión alcanzan unos límites insospechados. Felicidades a los chicos de Supersonic Software.

Boke

MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Codemasters

Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: 3
Nº de fases: 54
Niveles de Dificultad: Progresiva
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 90
Brillantes. Originalidad en los escenarios, elementos interactivos y mucho colorido.

Música — 83
El tema musical suena únicamente en el menú de opciones . Divertida y sin pretensiones.

Sonido FX — 89
Los vehículos disponen de gran cantidad de efectos sonoros, como pitidos, choques y muchos más.

Jugabilidad — 90
El tamaño de los vehículos ha disminuido, aunque este aspecto no influye en su conducción.

Adicción — 92
La posibilidad de disfrutar hasta ocho jugadores simultáneos lo convierte en una obra maestra.

Total — 91
Un programa en el que se han mejorado aspectos como los jugadores simultáneos, completando un cartucho redondo.

Lo Mejor
- La opción de dos, tres, cuatro... y hasta ocho jugadores simultáneos.
- La gran cantidad de máquinas y escenarios distintos.

Lo Peor
- Que no seas demasiado mañoso y te salgas una y otra vez de la pista


FUERTE... MUY FUERTE
POWER RANGERS
Nº 1 en USA
LICENSED BY
Nintendo
POWER RANGERS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
INSTRUCTION BOOKLET INCLUDED
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
MANUAL DE INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL
BEDIENUNGSANLEITUNG IN DEUTSCH
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
BANDAI
Nintendo
GAME BOY
BANDAI
POWER RANGERS
GAME BOY
GAME PAK
LICENSED BY
Nintendo
BANDAI

SUPER NINTENDO

DOCE RAZONES PARA VENCER

Siguiendo su línea habitual, Takara salta nuevamente a la palestra gracias a la reprogramación para Super Nintendo y Mega Drive de uno de los grandes éxitos de SNK . Esta vez le ha tocado el turno a uno de los clásicos por excelencia de los salones recreativos y de la última época de Neo Geo, «Samurai Shodown», un espectacular cartucho de 32 megas que se acerca bastante a la versión original del juego, aunque, lógicamente, salvando las obvias distancias entre formatos.

Posiblemente muchos de vosotros conocéis ya las características de este título, pero para los no iniciados diremos que «Samurai Shodown» es un juego de lucha one-on-one que posee determinados matíces recogidos de otros géneros que le dotan de cierta originalidad: es el único en su género en el que todos los luchadores cuentan como elemento fundamental del combate con un arma blanca.

Esta circunstancia aporta un nuevo matiz a los combates, en los que es necesario dominar con soltura el manejo de los aceros (espadas de todo tipo, cuchillos, cadenas, etc...) para contar con ciertas garantías de éxito frente a los rivales. Esto no impide que cada luchador haga gala, sin embargo, de su correspondiente catálogo de golpes y magias especiales, y, por supuesto, de un variado repertorio de patadas, llaves y puñetazos, que se tornarán en imprescindibles cuando por circunstacias del combate perdamos momentáneamente el arma.

Por otro lado, durante las peleas, unos curiosos personajes que recorren los escenarios dejarán caer una serie de items que podrán beneficiar o perjudicar a los luchadores, un elemento tradicional de los beat'em ups, que ha sido sabiamente introducido en este juego. Además, Takara se ha permitido el lujo de incluir un nuevo y divertido modo de juego, que consiste en derrotar adeversarios en un tiempo limitado.

Tan sólo se echan de menos algunos detalles del juego original, como el sorprendente zoom o ciertos elementos "agresivos" que han sido lastimosamente censurados en la versión PAL. En fin, no se puede tener todo, pero os aseguramos que este cartucho contiene lo fundamental y mucho más para convertirse en un nuevo bombazo dentro del cada día más nutrido género de la lucha.



La figura del árbitro

Uno de los detalles originales del juego es la aparición del árbitro (en el círculo), aunque su influencia en el combate es meramente testimonial, aporta vistosidad a la lucha.





La lucha sin espadas

Aunque el elemento fundamental en los combates son las armas blancas, en determinados lances de la lucha se puede perder momentaneamente la espada. Los lochadores entonces deben demostrar sus habilidades con las manos.



El honor de doce grandes luchadores está en tus manos, en un torneo lleno de sorpresas

Aquí tambien hay bonus

Como todo buen juego de lucha que se precie, en Samrai Shodown no podían faltar las fases de bonus, en las que los luchadores demuestran sus habilidades con la espada.





Items salvadores

El juego contiene un elemento propio de los juegos de acción, como son los items, que pueden aumentar o disminuir la barra de energía.



¡A por el record!

El merito de este aparatado hay que atribuirsele entereamente a Takara. La compañía japonesa ha tenido la brillante idea de incluir un modo de juego en el que un luchador debe derrotar al mayor número de adversarios posible en un tiempo limitado. Una original forma de enfocar este género, dejando a un lado el clásico torneo que estamos acostumbrados a ver en otros juegos.





Gran juego, gran conversión

Despues de anteriores intentos un tanto irregulares, Takara ha conseguido por fin realizar una conversión más que notable de un juego de SNK. Bien es verdad, que Samurai Shodown es, de por sí, un excelente juego, pero tambien lo eran los Fatal Fury y Art of Fighting hasta que llegaron a las manos de esta compañía. En este ocasión, Takara sí ha sabido recoger los aspectos fundamentales del juego, como la sensacional jugabilidad de la lucha con espadas, la rapidez de respuesta de los personajes y el control manejable y adictivo. Tan solo falla en algunos detalles técnicos, pero por lo demás ha completado un trabajo sobresaliente. Aunque para ello haya necesitado 32 megas.

Lolocop





Los doce luchadores del torneo

CHARLOTTE

Esta bella luchadora proviene del siglo XV francés y basa su habilidad en su gran rapidez y agilidad. Utiliza como arma un florete con el cual hace gala de un perfecto esgrima depurado a lo largo de los años.



EARTHQUAKE

El luchador más grande del torneo, y tambien el más torpe (y el más feo dicen las malas lenguas). Utiliza una cadena acabada en filo como arma, que él mismo se fabricó en Texas.





WAN FU

Su enorme aspecto no debe llevar al engaño, pues se mueve con bastante rapidez. Natural de China, utiliza como arma una enorme cimitarra labrada con auténtico acero toledano. En su escenario las bombas son todo un problema.





HANZO HATTORI

Un misterioso luchador que se distingue por su rapidez y sus poderosos golpes especiales. Su arma es una espada ninja fabricada en exclusiva para él. Utiliza las armas propias de los ninja, como los shurikens y las bombas de humo.



GALFORD

¿Un joven norteamericano en un torneo samurai? ¡Y además viene con su propio perro!. Un completo luchador con un buen repertorio de golpes.



HA-HO-MARU

Probablemente, el único samurai auténtico del torneo. Además de ser japonés, está ataviado con las ropas de un samurai.



JUBEI YAGYU

Es el único luchador del torneo que utiliza dos espadas, lo cual le hace sumamente peligroso. También proviene de la antigua estirpe de los guerreros samurais, aunque su pasado es más oscuro que el de Ha-Ho-Maru. Un gran competidor.



De la mano de Takara nos llega un 32 Megas de lucha que sorprende por su calidad gráfica y la originalidad de su concepción.



NAKORURU

La otra dama del torneo es mucho más peligrosa de lo que aparenta. Al igual que Galford, va acompañada de un animal, en este caso un águila, cuyos ataques son muy peligrosos. Su espada no es poderosa, pero la utiliza con enorme rapidez.

GENAN SHINARUI

Nadie sabe exactamente de dónde proviene esta criatura, pero se rumorea que sus garras se las ha prestado el mismísimo Freddy Kruger. Sus golpes son sorprendentes y es muy difícil derrotarle a la primera.





TAM TAM

Este enorme guerreo africano se distingue por sus poderosos golpes de espada que pueden acabar con su rival en un visto y no visto.



UKYO

El auténtico sex-symbol del torneo, incluso tiene hasta fans que le aclaman tras las victorias. Es un luchador completo con uno de los mejores repertorios.





KYOSHIRO SENRYO

Antes de dedicarse a la guerra, era actor de una compañía de teatro en Tokyo. Ahora utiliza todas las artes que aprendió para derrotar a sus rivales con una curiosa espada que él mismo se ha fabricado. A pesar de su aterrador aspecto no es un rival muy duro.



SUPER NINTENDO



LUCHA
TAKARA
Takara

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12 Luchadores
Niveles de Dificultad: 8
Nº Continuac.: Infinitas
Megas: 32



Gráficos 90
Los escenarios son muy espectaculares, y los personajes mantienen un gran nivel.

Música 86
Cuando menos, original. Todas las melodías proceden de la cultura asiática.

Sonido FX 90
Takara ha sabido mantener el gran nivel que este cartucho presentaba en Neo Geo.

Jugabilidad 91
Los luchadores responden a la perfección, y la lucha con espadas es realmenrte divertida y original.

Adicción 90
Garantizada gracias a los ocho niveles de dificultad, 12 personajes y los tres modos de juego.

Total 90
La mejor conversión de Takara. Un juego de lucha original y muy jugable. Una excelente alternativa.

Lo Mejor

- Ante todo, su gran jugabilidad.
- Gran variedad de personajes y niveles.
- Su originalidad dentro del género.

Lo Peor

- Quizás de la animación de los personajes se podía haber sacado un poco más de partido.

LO MÁS NUEVO

The Adventures of BATMAN & ROBIN

SUPER NINTENDO

UN SÚPER JUEGO PARA UN SÚPER HÉROE

El Hombre Murcielago regresa a Super Nintendo con una espectacular aventura totalmente fiel a su original, la serie de dibujos animados "Batman The Animated Series". Así, os encontraréis con un Batman diferente en apariencia al creado por Bob Kane, pero con una personalidad igual de fascinante que siempre.

El cartucho consta de ocho fases diferentes, con la peculiaridad de que cuentan con la estructura de los episodios de la serie de la Warner. De esta forma, en las siete primeras el Señor de la Noche tendrá que enfrentarse uno a uno a todos sus archienemigos más conocidos: Joker, Hiedra Venenosa, Pingüino, Catwoman, Two Face, Espantapájaros y The Riddler.

El desarrollo de cada una de estas fases variará en función del enemigo de turno y llevarán a nuestro protagonista desde un psicodélico parque de atracciones, hasta los tejados de Gotham City o un complejo laberinto digno del legendario rey Minos. Por último, la octava fase supondrá el mayor desafío para Batman ya que tendrá que derrotar, uno por uno, a todos los malos ya citados y a otros que se unirán a tan animada fiesta.

Con la ayuda de un variado y potente arsenal de bat-armas, las indicaciones del fiel mayordomo Alfred y la compañía de Robin en momentos críticos, Batman librará una apasionante batalla contra el aburrimiento. Y lo hará evidenciando su excelente forma física gracias a un amplio repertorio de movimientos y golpes más que contundentes que te dejarán, una vez más, impresionado.

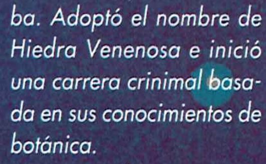


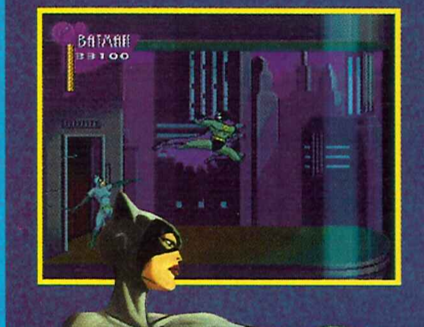


Poison Ivy: Ecología peligrosa

Pamela Isley tuvo una infancia de lo más ecológica ya que su única compañía fueron las plantas. Su enorme amor por la narturaleza degeneró en venganza cuando la construcción de una nueva prisión hizo que desapareciera para siempre una rara especie de rosa que ella cuidaba. Adoptó el nombre de Hiedra Venenosa e inició una carrera crinimal basada en sus conocimientos de botánica.

Batman tendrá que atravesar frondosos bosques y escalar árboles antes de enfrentarse a ella.





Catwoman: Amor felino

Dentro de las curvas de Catwoman se esconde la atractiva Selina Kyle. Rica, guapa y muy bien relacionada con las altas esferas de Gotham City. Amiga de lo ajeno aprovecha la noche para robar valiosos objetos. Los gatos son una señal inequívoca de su presencia. De sus frecuentes encuentros con Batman ha surgido una extraña relación amor-odio. Batman la perseguirá por los tejados de Gotham City.



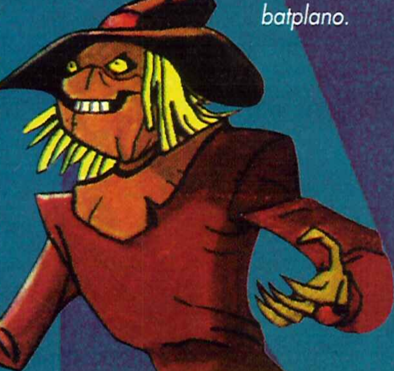


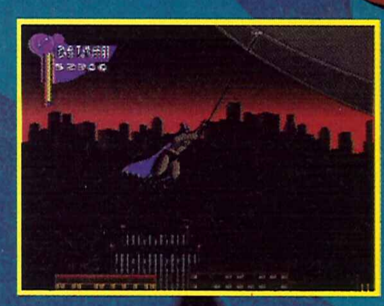
The Scarecrow: Enemigo de Paja

El profesor Jonathan Crane se oculta bajo un macabro disfraz de espantapájaros. Despliega su dispositivo inductor del miedo en una fiesta universitaria. Batman le agua la idem y terminan peleando sobre un aeroplano después de que Batman le alcanze con su batplano.











The Penguin: Frío y calculador

El Pingüino es uno de los adversarios de nuestro protagonista con más solera. En esta ocasión, plantea un interesante reto en el museo de Gotham. Ha secuestrado a parte del personal y Batman deberá encontrarles recorriendo los tres pisos del mismo e investigando en todas las estancias. La ayuda de Robin será clave , el Chico Maravillas orientará a Batman a través de los intercomunicadores del museo.







LO MÁS

NUEVO

Un super héroe de diseño

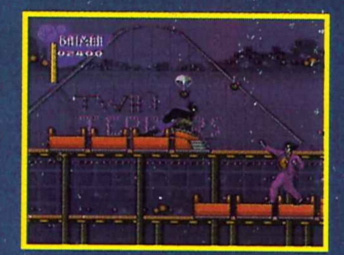
Cuando conectéis este cartucho, (algo que si poseéis una Super deberíais hacer sin falta), os encontraréis ante un juego clavadito a la serie «Batman The Animated Series». El juego, que posee un increible diseño tanto de personajes como de escenarios, provocará el delirio de los seguidores del personaje de Bob Kane por la múltiple variedad de situaciones que plantea, por el desfile de «malos» con los que hay que enfrentarse y porque, en definitiva, es un juegazo alucinante.

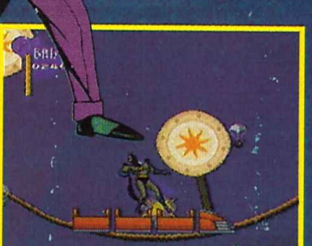
Cruela ded Vil

The Joker: Bromas pesadas

Este payaso de cara blanca es el enemigo de Batman por excelencia. Ayudado por Harley Quinn, conduce al Señor de la Noche a un delirante Parque de Atracciones. La persecución de este asesino bromista concluirá con una espectacular pelea a bordo de una vertiginosa montaña rusa.









Two Face: Doble Cuerpo

Una explosión destrozó la mitad del rostro del fiscal Harvey Dent y su estabilidad mental. Guía sus actos por las dos caras de la moneda. Atraca un banco y Batman tendrá que perseguirle a bordo del batmóvil.





The Riddler: Loco por las adivinanzas







Ed Nigma está obsesionado por los acertijos, de los que toma su nombre de guerra. El que le propone a Batman no deja de tener su intríngulis. Un laberinto con Minotauro incluido y con adivinanzas que el Hombre Murciélago deberá resolver para rescatar al Comisario Gordon y a su hija Bárbara y, después, un tablero de ajedrez gigante, serán los escenarios por los que veremos actuar a nuestro héroe alado.

SUPER NINTENDO



ACCIÓN
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 3
Nº Continuac.: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 90
Como si estuviérais en la mismísima Gotham City. Excelentes los movimientos de Batman: suaves y ágiles.

Música — 89
Las inquietantes melodías de los dibujos de la Warner son el adecuado acompañamiento musical.

Sonido FX — 80
Flojo con respecto al resto del juego. Todo predecible y tirando a normalito.

Jugabilidad — 88
Muy entretenido por la variedad de situaciones en las que Batman se verá metido.

Adicción — 87
Los fans de la serie de dibujos no soltarán el juego y el resto se encontrará con un cartucho muy divertido.

Total — 89
Precioso estéticamente y de lo más entretenido a la hora de jugar. Un sobresaliente para Konami.

Lo Mejor
- Que Batman utilice hasta nueve tipos de bat-accesorios.
- Que conserve la estética de la serie de la Warner.

Lo Peor
- Entre tanta fase, alguna tenía que flojear y le ha tocado a la persecución al volante del «bat-movil».

KONAMI
VIDEOJUEGOS

Títulos disponibles para Navidad*

SUPER NINTENDO:
Sparkster, Animaniacs, Tiny Toons Adventures, Wild & Wacky Sports, The adventures of Batman & Robin, Rainbow Bell adventures, Mistical Ninja, T.M.H.T.V. TF.

GAME BOY:
Probotector 2, Tiny Toon Adventures, Wacky Sports, Hyper Dunk, Pop´n Twinbee, Batman Animated Series, TMHT III, Tiny Toon Adventures II, Konami Golf, Track & Field, The Spirit of F-1, Zen Ninja, Motocross Maniacs.

SEGA MEGADRIVE:
Sparkster, Tiny Toons Adventures, Acme all Stars, Animaniacs, Probotector, Lethal Enforcers II, Nigel Mansell.

* En caso de que se agote algún título recibiremos en próximas fechas.



Estrellas de Navidad 94

ANIMANIACS

Tiny Toon Adventures Wacky Sports
GAME BOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Animaniacs
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Sparkster
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

The adventures Batman & Robin
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DISTRIBUIDO POR:
GISBOR, S.L.
IMPORTADOR Y DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA DE KONAMI
Tlf.: 91 431 21 45 Fx.: 91 431 22 28

Animaniacs,Tiny Toon Adventures y The adventures of Batman and Robin son marcas registradas por Time Waner Division Entertainmen

SUPER NINTENDO

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

UN ROEDOR DE ALTOS VUELOS

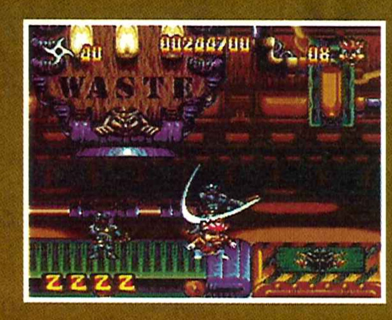
El hasta ahora lugarteniente de Ektor, y por tanto enemigo de Aero el trapecista, se ha convertido en protagonista de su propia aventura. Todo empieza cuando Zero recibe un telegrama de su querida Amy, en el que le da cuenta de las terribles amenazas que se ciernen sobre su bosque natal, pues un malvado leñador quiere acabar con él. Esta base sirve para que Zero recorra siete extensas fases divididas en dos zonas distintas, dentro de un mapeado que se ha conservado de la anterior versión sin cambios aparentes.

Si bien el argumento no resulta muy original, sí lo es en cambio la forma de sortear obstáculos de esta peculiar ardilla. Además del típico salto, también puede dar volteretas en el aire a gran velocidad para conseguir elevarse, y, sobre todo, es capaz de mantenerse planeando durante cierto tiempo, haciendo honor a las mejores ardillas voladoras kamikaze. Una cualidad que no estaría de más que practicaseis, ya que determinadas zonas requieren de esta habilidad para ser completadas.

Todas las fases poseen puertas secretas que es necesario inflar previamente si queréis entrar por ellas, y los items que proporcionan vidas, puntos y energía son muy abundantes. En cuanto a los enemigos, de gran originalidad y tan bien animados como Zero, tampoco son escasos. Además, el paisaje por el que se desarrolla la aventura de la ardilla kamikaze está muy lejos de ser un mero decorado, ya que podéis interactuar con él en zonas concretas, ya sea para llegar hasta lugares alejados -las palmeras- o para modificar el recorrido -puentes que se rompen con un golpe-. Todo ello conforma una intensa y divertida aventura de plataformas, con un personaje de altos vuelos que recoge el buen hacer de una compañía tan prestigiosa como Sunsoft.



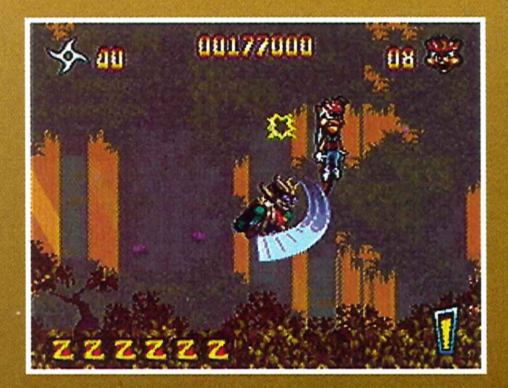








En algunas partes del juego el malvado Ektor intentará hacer diana en el pobre Zero.





Máquinas voladoras

Zero no es un kamikaze normal y corriente, es la mejor ardilla piloto de todo el bosque. Aparte de su caza de la 2ª Guerra Mundial, es capaz de dirigir vehículos tan modernos y sofisticados como la moto jet de agua, un artefacto para permanecer en el aire (para los que lo recordéis, similar al de las Olimpíadas de Los Angeles) e incluso un futurista transportador de materia.



Estas plantas tienen dos caras bien distintas, como si fueran un Jing-Jang. Puede que te ayuden a elevarte, pero también...



Aquí tienes una muestra de los items que más ayuda te van a proporcionar a lo largo de esta aventura. No los desprecies.

Plataformas estilo Sunsoft

La concepción de sus fases, que combinan la estructura horizontal con la vertical, las zonas de conducción, la multitud de objetos que se pueden utilizar en beneficio del protagonista, la variedad y originalidad de los enemigos y la buena definición de los gráficos hacen de «Zero the Kamikaze Squirrel» un buen programa para Super Nintendo. Por su parte, Zero resulta ser un excelente personaje plataformero, especialmente debido a su variedad de habilidades y a que sus movimientos presentan unas animaciones muy completas. Sólo presenta un pequeño defecto: se parece demasiado a la popular mascota de Sunsoft.

Boke





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SPACO
Sunsoft

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 16

Gráficos — 85
Desde los sprites hasta el más pequeño detalle del escenario, todo es de una calidad gráfica excelente.

Música — 84
Cada una de las 14 zonas se acompaña de un tema diferente. Entretenidos y bien acoplados a la acción.

Sonido FX — 84
Amplia gama de efectos que van desde el habitual golpe hasta el sonido de descarga eléctrica.

Jugabilidad — 85
Este pequeño personaje hace de todo y una vez que se ha entrenado un poco resulta fácil sacarle partido.

Adicción — 82
Un juego ideal para los plataformeros natos, que incorpora curiosas novedades a este género.

Total — 84
Sunsoft se ha convertido en un especialista a la hora de programar juegos de plataformas. Y además, repletos de originalidad.

Lo Mejor
- La enorme variedad que preside todo el programa.

Lo Peor
- La excesiva similitud de Zero con otros personajes de Sunsoft.

ZERO







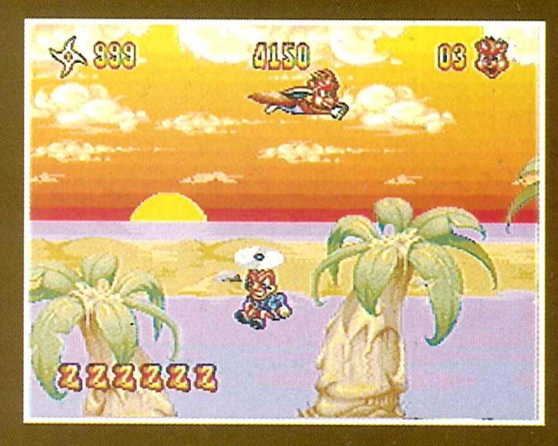
En sus movimientos y capacidad de vuelo, se nota que Zero ha compartido escuela con el conocido Aero.



Creo haberte visto antes

Los juegos de plataformas dan la sensación de haber caído en un conformismo poco saludable para el futuro del género. Actualmente, a la hora de ofrecer un producto novedoso los programadores se limitan a esmerarse en el aspecto gráfico, presentando escenarios coloristas con múltiples scroll y personajes cada vez mejor animados.

Esto es lo que ha procurado hacer Sunsoft en este cartucho, pero no parece suficiente. Y es que un buen juego de plataformas ha de tener más alicientes que el simple hecho de recorrer escenarios y eliminar enemigos.



Como toda una Superardilla puede llegar a volar este simpático personaje. Para ello, basta con pulsar el botón C en el momento en que se encuentre en el aire.



Llegados a este punto del juego tenéis que hacer uso, por una vez y sin que sirva de precedente, de vuestra materia gris, para descubrir cómo atravesar la lava incandescente.

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sunsoft

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — **86**
Estética Sunsoft, con toda el seguro de calidad gráfica que ello supone.

Música — **84**
Sin ser digna de un premio, la melodía acompaña de manera correcta las andanzas de Zero.

Sonido FX — **84**
Buenos efectos, aunque un juego de plataformas no es el lugar idóneo para lucirse en este aspecto.

Jugabilidad — **85**
Zero es fácil de manejar cuando está en tierra, mientras que en vuelo requiere su entrenamiento.

Adicción — **82**
Son unas buenas plataformas, pero carecen de alicientes extra que puedan atraer al jugador.

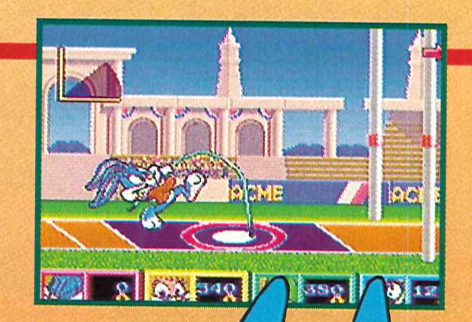
Total — **84**
Un juego de plataformas con el sello Sunsoft, con todo lo positivo y negativo que ello pueda conllevar.

Lo Mejor
- El buen acabado general del programa.

Lo Peor
- Se parece demasiado a otros juegos de Sunsoft.

LO MÁS NUEVO





TINY TOONS Adventures Wild & Wacky Sports

¡QUE COMIENCEN LOS JUEGOS!

SUPER NINTENDO

Acme Acres, el territorio que los Tiny Toons han convertido en su hogar, no cesa de generar situaciones divertidas. Una vez más el máximo responsable es Montana Max, quien ha liado a todos los habitantes para que tomen parte en una competición deportiva con un millón de dólares como premio. Naturalmente, Buster Bunny, Babs Bunny, Plucky Duck y Dizzy Devil no han dudado en participar, para demostrar que están en plena forma. Y gracias a ellos, cuatro jugadores (Multi Tap por medio) tienen la oportunidad de luchar por la victoria y de divertirse al mismo tiempo.

Salto con pértiga, levantamiento de pesas, lanzamiento de disco, carrera de obstáculos, ski, natación, cortar troncos, tirar cohetes o lanzar tartas son algunas de las pruebas que Monty les ha preparado. Unas son curiosas variaciones de conocidos deportes, y otras consisten en simple cuestión de habilidad y puntería.

El cerdito Hampton va a hacer las veces de maestro de ceremonias, explicando en qué consiste cada prueba e informando de la puntuación mínima requerida para clasificarse y pasar a la siguiente competición. Por supuesto, no faltarán los items y las bonificaciones por velocidad, habilidad...

Como dato a tener en cuenta, os diremos que cuando consigáis un password os servirá para acceder a un nivel de dificultad superior. De esta forma las pruebas se van complicando poco a poco, exigiendo que logréis una puntuación superior si queréis superarlas. Así que ánimo y mucho cuidado, porque nunca conviene fiarse del retorcido Montana Max.















En este juego no cabe duda alguna de que lo importante es participar.











Cada prueba derrocha sentido del humor y escenarios como éste que os mostramos. Y es que con los Tiny Toons por medio, hasta los deportes más conocidos pierden su habitual seriedad.



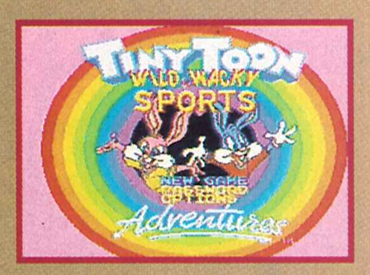
En esta ocasión, Montana Max ha organizado toda una Olimpíada en Acme Acres y cuenta con vuestra participación.

Cuatro son diversión

Konami vuelve a echar mano de los pequeños de la Warner para presentar un gracioso cartucho deportivo. A primeras el juego resulta llamativo, original y entretenido. Pero a medida que las pruebas se van superando, muchas se repiten con la única diferencia de incrementar el nivel de dificultad. Claro que todo cambiará si jugáis cuatro amigos a la vez, pues entonces la competición ganará en todos los aspectos y tendréis juego para rato.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
KONAMI
Konami

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: Varias pruebas
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 82
En la línea colorista de los dibujos, con escenarios bien concebidos y sprites de generoso tamaño.

Música — 85
Una sucesión de pegadizas melodías, sin que falte en el repertorio la clásica de los Tiny Toons.

Sonido FX — 84
Infinidad de efectos bien plasmados, que cumplen su cometido sin desviar vuestra atención.

Jugabilidad — 79
Necesitáis tener los dedos bien curtidos, ya que debéis presionar como locos dos botones del pad.

Adicción — 82
Un solo jugador se cansará pronto de las pruebas, pero cuatro se lo pasarán genial compitiendo entre ellos.

Total — 81
Los Tiny Toons nunca nos han defraudado y no iban a hacerlo a estas alturas. Más aún con un cartucho deportivo como éste.

Lo Mejor
- Que cuatro amigos puedan competir gracias a los pequeños de la Warner.
- El sentido del humor con que estos deportes se han llevado a Acme Acres.

Lo Peor
- La repetición de algunas pruebas.
- ¿Destrozaréis el pad de tanto pulsar los botones a toda velocidad o se cansarán antes vuestros dedos?

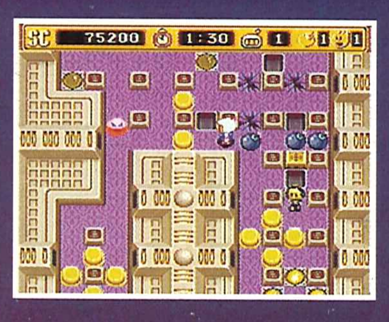
LO MÁS NUEVO

TU SUPER ESTÁ A PUNTO DE EXPLOTAR



Super BOMBER MAN 2






Entre todas la profesiones que existen, los protagonistas de este cartucho eligieron en su día una muy peculiar, ser dinamiteros. Ellos se ganan el pan soltando bombas y sus creadores, los chicos de Hudson Soft, les han vuelto a poner al servicio de los 16 bits de Nintendo para que sigan deleitándonos a todos con esta segunda entrega de sus explosivas aventuras.

El desarrollo de la acción se resume fácilmente: poner bombas y sobrevivir a las explosiones. Claro que el tema se complica considerablemente, eso sí, de diferente manera según la opción de juego elegida. En el Modo Normal un solo dinamitero se ha de enfrentar a seis fases, divididas en siete niveles cada una. El objetivo siempre es el mismo: abrir la puerta que conduce al siguiente nivel. Para ello, basta con limpiar la pantalla de enemigos y activar un determinado número de «pivotes». Claro que no podréis evitar enfrentaros al enemigo final, que intentará impediros por todos los medios a su alcance el paso a la siguiente fase.

Pero el juego esconde su verdadera "bomba" en el Modo Batalla. Es aquí donde, con un Multi Tap y la inestimable colaboración de tres amigos, podéis medir vuestras fuerzas y demostrar vuestra pericia como Bomber Man, mientras ponéis bombas como locos con el objetivo de eliminar al resto de dinamiteros que pululan por la pantalla. Incluso podréis agruparos por equipos para que el combate esté más equilibrado y la cosa sea aún más divertida.

A la diversión que conllevan estas "inocentes" bombas sumadle la infinidad de items que podéis recoger (mucho cuidado con las calaveras, que os harán la pascua) y un ritmo de juego tan frenético como desenfadado, y el resultado será una locura de cartucho.





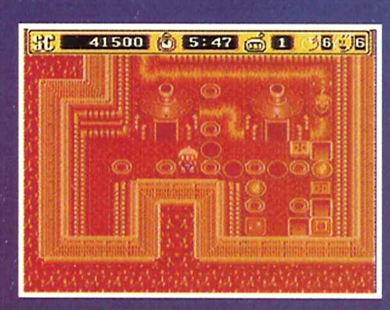
Poner bombas, reventar obstáculos, eliminar a los enemigos de la pantalla, convertirse en una bala, saltar... Todo vale para alcanzar la salida del nivel.



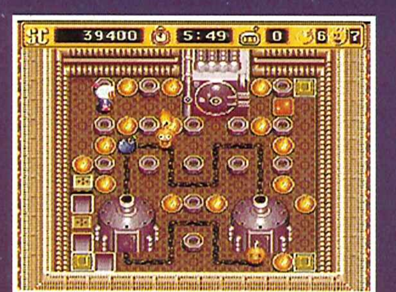
Los bloques no siempre esconden items, a veces ocultan peligrosos enemigos.



Con este cartucho y un Multi Tap podréis disputar el título de mejor dinamitero de vuestro barrio.



En alguna que otra fase tendréis que tener cuidado con mirar dónde pisáis...







Tan geniales como siempre

El clásico de Hudson Soft regresa a Super Nintendo con una secuela que os mantendrá, literalmente, enganchados a vuestra consola. Este cartucho conseguirá enviciaros con su opción de batalla para cuatro jugadores simultáneos, sin olvidarnos del modo normal, que tampoco tiene desperdicio.

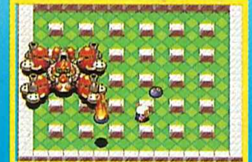
En suma, los dinamiteros vuelven con un juego súper adictivo, jugable cien por cien y, lo más importante, divertidísimo.

Cruela de Vil

Peligro, enemigo

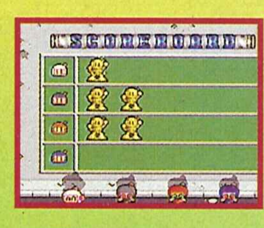
Cada fase cuenta con el inevitable enemigo final que aparece de dos maneras. Primero lanzando bombas como loco, y a continuación en forma de robot.

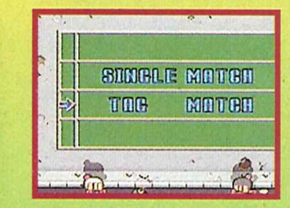




Que gane el mejor

Un total de cuatro jugadores se pueden poner a los mandos de los dinamiteros. Encima, podéis jugar todos contra todos o formar dos equipos. En cualquiera de los casos, ganará aquél que consiga eliminar de la pantalla a sus adversarios. Podéis elegir 10 escenarios diferentes, así como determinar el número de victorias a obtener .





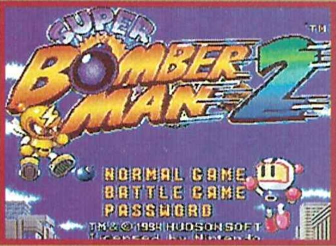








SUPER NINTENDO



ARCADE
HUDSON SOFT
Hudson Soft
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 81

Marcados por la sencillez, resultan simpaticones y variados . Hay escenarios para todos los gustos.

Música — 84

Melodías movidillas que ponen el adecuado punto musical a estos graciosos dinamiteros.

Sonido FX — 80

Explosiones, explosiones y más explosiones. Eso es lo que escucharéis, y os sonarán muy bien.

Jugabilidad — 89

Pese a que tiene un buen ritmo, en el modo normal el pequeño dinamitero resulta un pelín lento.

Adicción — 90

Capaz de engancharos solos o en compañía de tres amigos. Poner bombas será un verdadero vicio.

Total — 87

Una excelente revisión del clásico de Hudson Soft que os permitirá explayaros a placer con estos simpáticos dinamiteros. Una gozada.

Lo Mejor

- **Los cuatro jugadores simultáneos, sobre todo si vais por equipos.**
- **La multitud de posibilidades que ofrecen los items a recoger.**

Lo Peor

- **El modo normal se acaba pronto si se emplean los passwords.**
- **No encontrar tres amigos dispuestos a dinamitar todo lo que encuentren.**



LA LEYENDA DEL HÉROE ALADO

Hace unos años aparecía un héroe alado que protagonizaba un cartucho que consiguió un merecido reconocimiento internacional. El juego en cuestión se llamaba «Actraiser» y en nuestro país nos quedamos con las ganas de seguir la odisea del temible guerrero en su lucha contra las fuerzas del Mal.

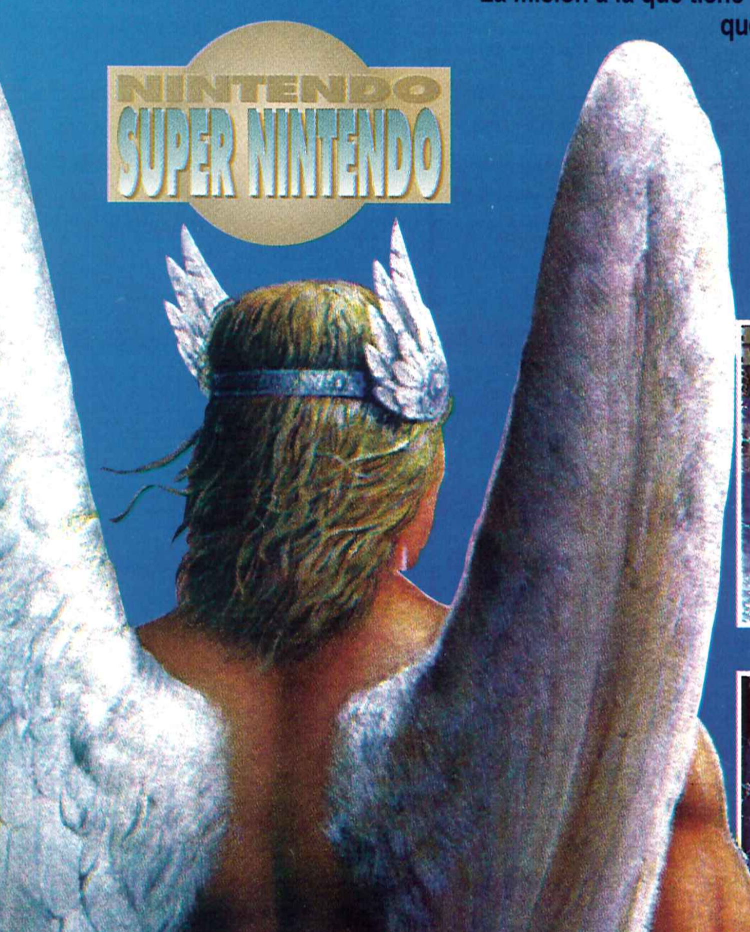
Pasado un tiempo prudencial regresa a Super Nintendo el mismo protagonista pero con una aventura que comienza justo donde terminaba la primera parte, «Actraiser 2».

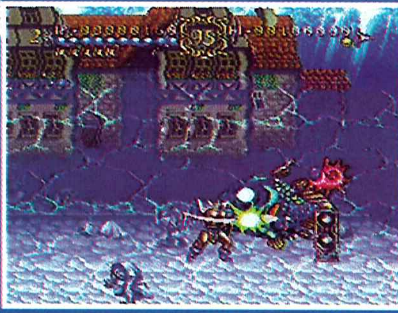
La misión a la que tiene que hacer frente nuestro alado protagonista no es otra que expulsar al demonio Tanzra y a sus 13 secuaces del mundo imaginario donde se localiza esta odisea.

La acción se divide en dos partes. Primero tendréis que desplazar el Sky Palace por el mapa del territorio mientras un angel os indica a qué lugares podéis acceder, dando pistas de hacia dónde debéis dirigiros. Hay que señalar que el juego se compone de siete fases divididas en dos niveles cada una y hasta que no completéis el primero no tendréis acceso al siguiente.

Una vez seleccionado el punto de lucha os veréis inmersos, gracias a una espectacular rotación, en una batalla contínua contra hordas y hordas de demonios, a través de varios subniveles hasta llegar al inevitable enemigo final, que en este caso será un demonio de espeluznante aspecto.

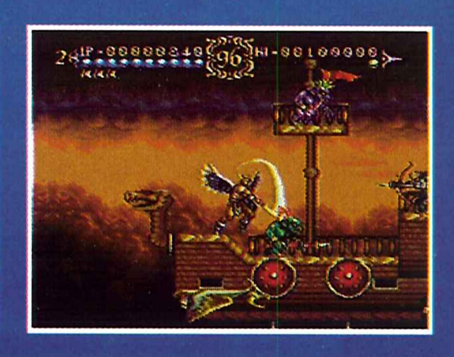
Para defenderos contaréis con una potente espada y con la posibilidad de utilizar un repertorio de siete magias diferentes. Sabemos que para enfrentarse a las fuerzas del mal ésto no es demasiado, pero, a estas alturas, estamos seguros de que estaís ya más que acostumbrados a todo tipo de dificultades.

















¿Dónde Ir?

En Actraiser 2 te espera todo un mundo por explorar. Con el cursor podrás moverte libremente por el mapa y elegir el punto de batalla al que quieres ir. Entonces un ángel te dará (en inglés, claro), algunos datos para afrontar mejor la batalla.





Buenos gráficos y excelente ambientación para un juego con una dificultad bastante elevada.



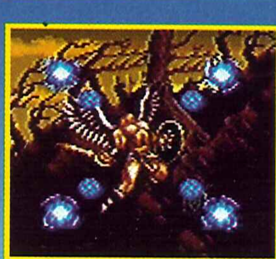












El Poder de una Espada

Nuestro fornido protagonista podrá realizar, gracias a su espada, un total de siete magias. Todas ellas se ejecutan con facilidad y son de lo más efectivas contra Tanzra y sus demonios. Arriba tenéis unas cuantas muestras de ello.

Arcade a la máxima expresión

Con cierto retraso, llega la versión Pal del juego de Enix/Quintet. Este cartucho cuenta con un desarrollo interesante que se ve aumentado por el hecho de que nos hace tomar parte activa a la hora de decidir el orden en que queremos completarlo, pero tenéis que tener en cuenta que su atractiva apariencia y su excelente banda sonora vienen acompañadas por un nivel de dificultad tan excesivo que la jugabilidad baja muchos enteros. Pocos aguantaréis con vida el tiempo necesario, pero si lo conseguís, encontraréis unas buenas dosis de diversión.

Cruela de Vil

SUPER NINTENDO



ARCADE
UBI SOFT
Enix/Quintet

Nº jugadores: 1
Vidas: ¿5?
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 12

Gráficos — 91
Los escenarios suponen un auténtico regalo para los ojos: rotaciones, zoom y un scroll suave, suave.

Música — 89
Inquietantes melodías de Yuzo Koshiro que resultan excelentes.

Sonido FX — 87
Ponen la guinda justa a cada situación y a la acción de protagonista y adversarios.

Jugabilidad — 70
Fácil de manejar, pero los ataques son contínuos por lo que las vidas se pierden con gran facilidad.

Adicción — 80
Los amantes de los grandes retos encontrarán la horma de su zapato.

Total — 80
Un arcade impecable en su presentación pero que flojea en lo que respecta a su jugabilidad.

Lo Mejor
- Tanto los gráficos como las melodías son un auténtico lujo.
- Que por fin nos llegue este cartucho en versión Pal.

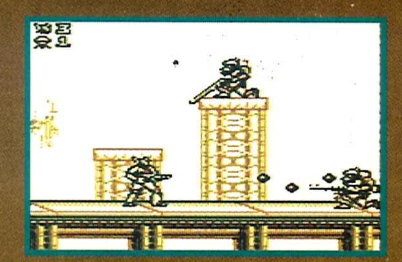
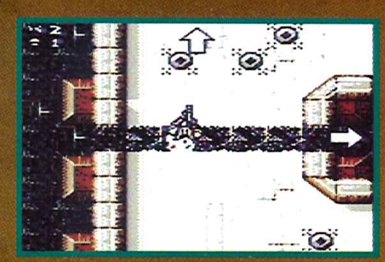
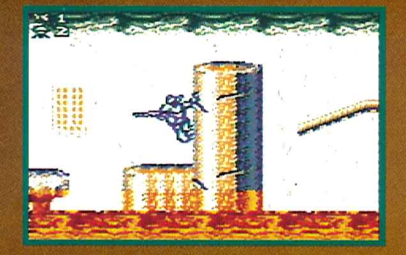
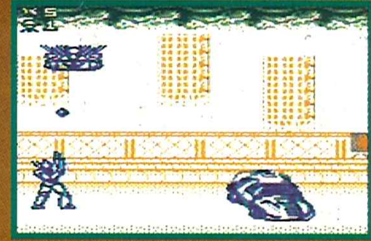
Lo Peor
- Están bien las dificultades a la hora de jugar, ¡pero no que todo sean dificultades!

LO MÁS NUEVO

LA ACCIÓN REGRESA A LA GAME BOY

NINTENDO GAME BOY

PROBOTECTOR 2

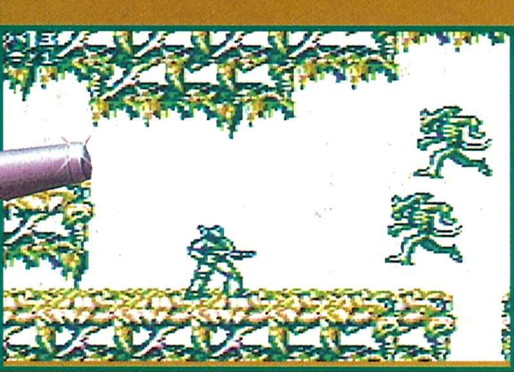
Sin duda, estamos ante un título que os debe resultar familiar a todos los buenos consoleros, porque se trata de uno de los juegos con más solera dentro del mundo Nintendo. Existen versiones para la Super, para NES y para Game Boy (por cierto, ahora también ha efectuado su presentación en Mega Drive), y todas ellas se caracterizan por tener un mismo elemento común: la acción frenética y sin límites desde el principio hasta el punto final del juego.

Esta segunda parte de «Probotector» para Game Boy tampoco se aparta de esa línea de acción marcada por sus predecesores. Konami ha sido consciente del éxito y la popularidad que tuvo este título en los 16 bits de Nintendo, por lo que ha creado una versión casi calcada para la portátil, en la que vuestra misión consistirá simplemente, como ya os podéis imaginar, en eliminar alienígenas.

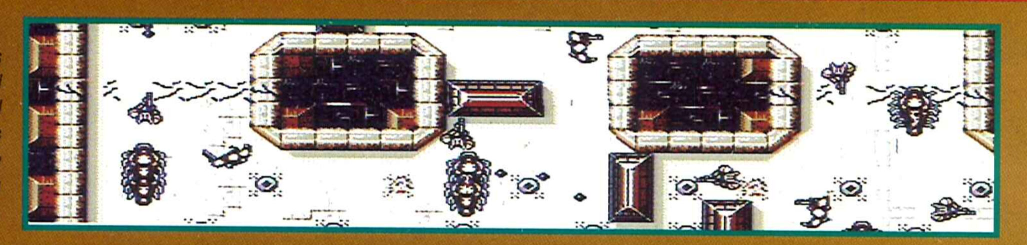
A lo largo y ancho de cinco fases debéis hacer frente a esas malvadas criaturas que no os dejarán en paz ni un solo instante. Pero la cosa no va a resultar tan monótona como os podéis pensar, porque tanto los enemigos como la mayoría de las fases son bastante diferentes entre sí, combinando la visión lateral con la cenital y los disparos con las plataformas. Todo ello con unos sprites de enormes dimensiones y, por si fuera poco, dentro de un ambiente futurista perfectamente recreado.

Dentro del menú de opciones podéis elegir entre cuatro niveles de dificultad, y según escojáis uno u otro comenzaréis con un número diferente de vidas, que van desde 6 en el nivel más sencillo hasta dos en el más complicado. Eso sí, en cualquiera de los casos y para haceros la cosa un poco más sencilla podéis contar con la valiosa ayuda de los passwords.

En definitiva, este «Probotector 2» para Game Boy no os va a defraudar. Siempre que busquéis un cartucho en el que la acción y las emociones fuertes estén continuamente presentes.

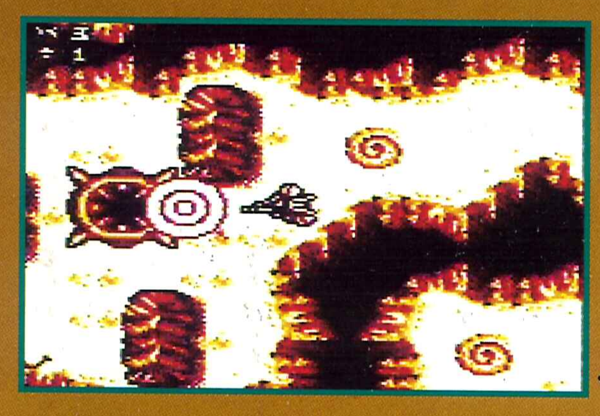



Las fases alternan el desarrollo lateral con otras en las que se impone una perspectiva aérea.





¿Demasiados enemigos?, eso os da una idea del nivel de dificultad de que hace gala el juego.

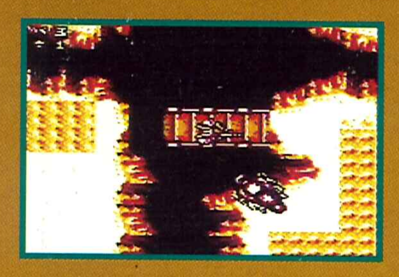


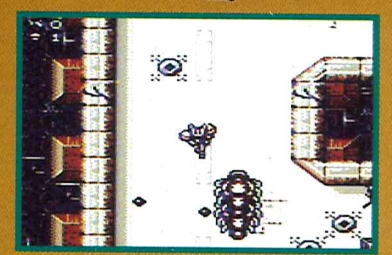
Este «Probotector 2» conserva toda la acción que ya conocíais por sus predecesores. En ninguna de sus cinco fases hallaréis un sólo momento de descanso para vuestro gatillo.

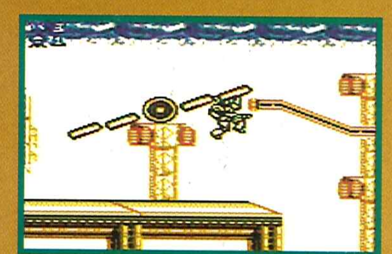
Digno miembro de la saga

Los «Probotector» siempre han dejado un buen sabor de boca, y esta segunda parte para Game Boy no podía ser menos. Se trata de una excelente versión del que ya existiera para la Super, salvando las distancias entre una consola y otra. En todo caso, Konami puede estar orgullosa de su creación, porque mantiene toda la espectacularidad y el buen nivel de sus predecesores.

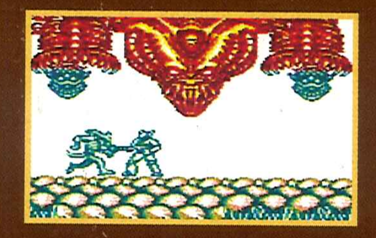
El Consolero Enmascarado

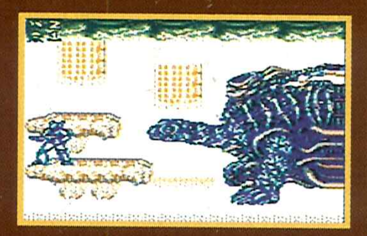


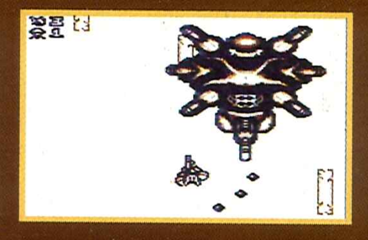




Vuestros grandes enemigos

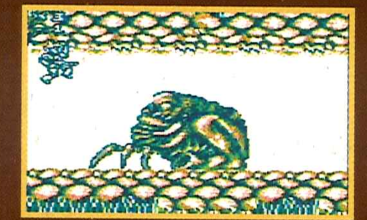




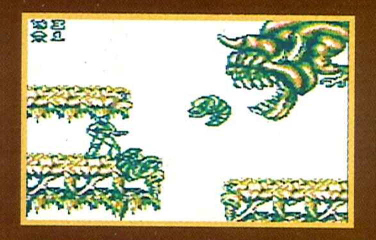


La verdad es que asustan con sólo verlos. Son tan grandes que parecen imposibles de batir, y lo malo es que algunos de ellos ni siquiera son jefes de final de fase, sino que os los encontraréis a mitad del camino.

De cualquier modo, vuestra misión consiste en acabar con ellos, así que tenéis que encontrar el "truquillo" y dispararles en sus puntos débiles. Y no os preocupéis en exceso, porque torres más altas han caído.







GAME BOY



ACCIÓN
KONAMI
Factor 5

Nº jugadores: 1
Vidas: De 2 a 6
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 2

Gráficos — 87
Buenos en general y con enemigos muy variados, aunque algunas fases se asemejan en exceso.

Música — 89
Ritmos trepidantes para un juego verdaderamente activo, en el que no hay un minuto de tranquilidad.

Sonido FX — 89
Con los disparos y los sonidos de los carros de combate os parecerá estar en medio de una guerra.

Jugabilidad — 84
Una pega: en determinados momentos resulta casi imposible acabar con todos los enemigos.

Adicción — 90
Los aficionados a los juegos de acción encontrarán en este juego una verdadera joya.

Total — 89
Atesora tanta acción como su predecesor, pero con un mayor grado de calidad. Es realmente bueno.

Lo Mejor
- La variedad y originalidad de los enemigos.
- No hay ni un segundo de respiro.

Lo Peor
- La excesiva dificultad que representa el acabar con algunos enemigos.





BEAUTY AND THE BEAST

Érase una vez un príncipe...

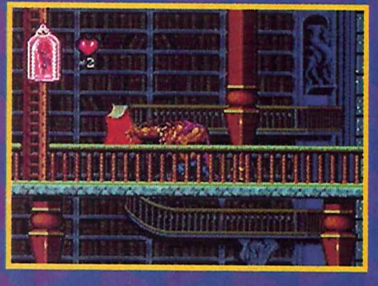
Si visteis la película de Disney y habéis echado un vistazo a las pantallas, ya os imaginaréis que este cartucho es el largometraje convertido en juego para Super Nintendo.

Todo empieza cuando un príncipe orgulloso sufre el castigo de una hechicera y se ve transformado en una horrible bestia. Sólo el amor verdadero de una joven a la que no le importe su aspecto puede romper el hechizo, claro que esto tendrá que ocurrir antes de que una rosa mágica pierda todos sus pétalos. En el juego, la rosa hace las veces de cronómetro, ya que tenéis que concluir cada fase antes de que caigan todos los pétalos.

Bestia va a afrontar todo tipo de plataformas para conseguir el amor de Bella. Durante las mismas, y además de saltar, nuestro protagonista debe defenderse de sus enemigos a base de zarpazos, y puede emplear su poderoso rugido para paralizarles o para que aparezcan plataformas en los lugares más oportunos del castillo. Y por supuesto, Lumiere, Ding Dong y el resto de los personajes de la peli van a echarle una buena mano.









PUNTUACIÓN

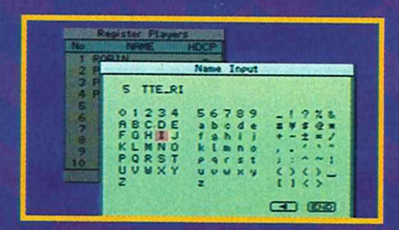
La factoría Disney continúa dando sus frutos en el mundo de los videojuegos, aunque en este caso el resultado no llegue a alcanzar las expectativas previstas. «Beauty and the Beast» cuenta con el tirón de una bonita historia y el recuerdo de una preciosa película, pero como juego no cumple lo esperado. Mucha plataforma y poco más.

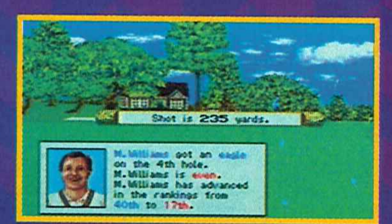


SEGA MEGA DRIVE

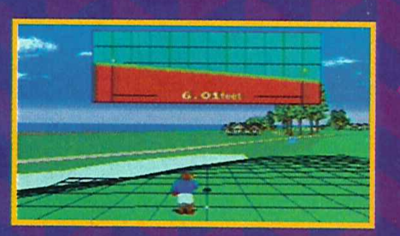
PEBBLE BEACH GOLF LINK

Un completo simulador









«Pebble Beach Golf» tiene a su favor ser un completísimo simulador que incluye opciones para auténticos profesionales. Para empezar, el golpe no se mide sólo por la distancia, la fuerza, el palo y el viento, sino que también hay que preocuparse por la posición de los pies y el punto en que se debe golpear la bola.

En cuanto a las imágenes, las vistas de juego os sitúan en casi todas las perspectivas posibles, mostrando con virtuosismo hasta el punto donde ha botado la bola. Claro que tanta exactitud hace que las imágenes se generen con una lentitud que puede hacerse desesperante. Especialmente cuando lo que vuestra Mega Drive tiene que reproducir es una compleja malla que proporciona el mapa tridimensional del green. Lo dicho, para maestros.

Cambiando de tercio, este cartucho permite crear y personalizar un jugador, que además se graba en la memoria para que podáis recuperar vuestra partida en cualquier momento. De este modo podéis jugar hasta cuatro expertos golfistas y disfrutar de los torneos más completos del circuito internacional. O si lo preferís, entrenar un hoyo, recorrer un campo sin competir en torneo, o picaros en un emocionante uno contra uno.





PUNTUACIÓN

El objetivo que se ha buscado es introducir toda la técnica del golf en un cartucho. Y en buena parte se ha logrado, aunque esto haya ido en detrimento de la jugabilidad y diversión que suelen acompañar a los juegos de este tipo. Los grandes conocedores del golf disfrutarán, pero el resto puede terminar cansándose.





SYNDICATE

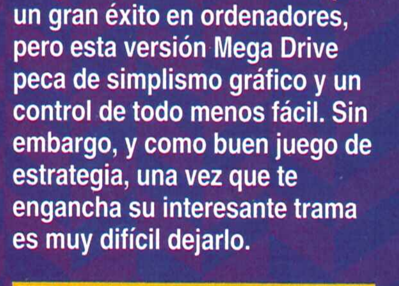
La mafia domina el mundo



Estamos en un futuro en el que ya no mandan gobiernos, ni ejércitos, ni policía. Un futuro controlado por grupos que se autodenominan sindicatos y que pretenden enriquecerse, aunque para lograrlo tengan que abusar del asesinato, el chantaje o el lavado de cerebro. Lejos de convertirte en un defensor del orden, este juego te plantea la posibilidad de dirigir uno de estos sindicatos para alzarte con el control de todo el planeta.

Por supuesto, al principio tu poder es muy limitado. Cuentas con pocos recursos económicos y unos cuantos agentes, y la única manera de aumentar tu potencial es dominar países y gravar a sus habitantes con impuestos. Lo malo es que esos países pueden estar controlados por otros sindicatos. Así que para hacerte con el poder te vas a ver obligado a completar una serie de misiones que van desde el asesinato más sencillo a la operación de rescate más complicada. Controlarás a cuatro agentes por misión y podrás armarlos y reconstruir su cuerpo cibernético como mejor te convenga. Y además, un laboratorio estará a tus órdenes para desarrollar nuevas armas y aparatos.

«Syndicate» viene avalado por un gran éxito en ordenadores, pero esta versión Mega Drive peca de simplismo gráfico y un control de todo menos fácil. Sin embargo, y como buen juego de estrategia, una vez que te engancha su interesante trama es muy difícil dejarlo.











PUNTUACIÓN

Lo peor de este «Syndicate» es su complicado control, que dificulta en grado sumo las reacciones rápidas que precisa la acción. Gráficamente no es excesivamente vistoso, pero este detalle tampoco le importará mucho a los amantes de la estrategia, a los que está dedicado. Por cierto, y para suavizar la dificultad, tiene passwords.





HEBEREKE'S POPOON

El puzzle más sofisticado







Un nuevo programa inspirado en el Tetris para los 16 bit del Cerebro de la bestia, que parece especializarse en este tipo de juegos que tanta afición despiertan en Japón. En esta ocasión la pantalla aparece dividida en dos compartimentos o cajas, ya que sólo se puede jugar en la modalidad versus, bien contra otro jugador humano o bien contra la computadora.

La mecánica de juego que presenta «Hebereke's Popoon» es muy diferente respecto a otros programas de puzzle. Como idea base, las bolas del mismo color desaparecen cuando se unen tres o más en sentido horizontal, vertical o diagonal. Pero aparte de esto, el programa presenta cuatro personajes distintos, cada uno de ellos de un color determinado. Este color sirve para indicar el de las bolas que hacen desaparecer las figuritas de penalización que manda el contrario, sólo con tocarlas.

Por lo demás, el cartucho contiene tres modos diferentes de juego, Historia, versus y eliminatorias, así como la posibilidad de elegir entre cuatro niveles de pericia de la computadora y el tuyo propio de entre un total de cinco.





PUNTUACIÓN

Un juego demasiado japonés para los gustos occidentales, ya que su complicada mecánica de juego resta adicción y jugabilidad. Teniendo en el mercado precedentes de calidad y mucho menos complicados en su desarrollo, deberían haber cuidado más estos aspectos. Sin duda, lo que más atrae del cartucho es su música.



Listas de Éxitos

De cara a las Navidades, lo más conveniente es que tengáis las ideas bastante claritas respecto a cuáles son los mejores juegos en cada formato. Así que revisad nuestras listas, y si en ellas no veis ese título que teníais en mente como vuestra próxima adquisición, lo mejor es que cambiéis de idea antes de que sea tarde.

Muchas novedades y todas buenas

La llegada de las Navidades supone todos los años una avalancha de buenos títulos para nuestras consolas, y un año más se cumple esta tradición. Así que ya podéis ir poniéndoos cómodos y prepcrando vuestros pads ante lo que se os viene encima. Tres magníficos juegos para los 16 bits de Sega y Nintendo aterrizan con fuerza en nuestras listas: «Earth Worm Jim», «Pitfall» y el mágico «Mickey Mania». Aunque hay un cartucho que brilla con luz propia por su genialidad y brillantez, «Donkey Kong Country» para Super Nintendo.

MEGA CD

Las grandes aventuras siguen siendo el plato fuerte del formato CD. En esta ocasión da la bienvenida a una procedente de la galaxia exterior: «Soulstar».



1	(R)	REBEL ASSAULT
2	(R)	FIFA Soccer
3	(R)	Battlecorps
4	(R)	World Cup USA 94
5	(N)	Soulstar
6	(R)	Jurassic Park
7	(5)	Thunder Hawk
8	(7)	Sensible Soccer
9	(10)	Yumeni Mansion
10	(9)	Mortal Kombat CD

GAME BOY

Con un arma como ésa, no nos extrañaría que «Probotector» subiera muchos peldaños en la lista de Game Boy. Y es que cualquiera le planta cara.

1	(R)	METROID II
2	(R)	Wario Land
3	(R)	Donkey Kong
4	(5)	Desert Strike
5	(N)	Probotector 2
6	(R)	Mortal Kombat II
7	(4)	Tetris 2
8	(7)	Legend of Zelda
9	(8)	Micromachines
10	(9)	Los Pitufos

MEGA DRIVE

Impresionante. Así puede calificarse este mes en lo referente a los 16 bits de Sega. Y es que han sido nada más y nada menos que ocho las novedades que se han incorporado a nuestras listas. Y a cuál de ellas más interesante. Como máxima representación, aquí tenemos a un gusano dotado de poderes que van más allá de lo humano que va a dar mucho que hablar. Su nombre: «Earth Worm Jim».



1	(R)	MORTAL KOMBAT II
2	(3)	The Lion King
3	(N)	Earth Worm Jim
4	(2)	Urban Strike
5	(N)	FIFA Soccer 95
6	(4)	S. Street Fighter II
7	(N)	Probotector
8	(5)	Virtua Racing
9	(6)	Shining Force 2
10	(7)	Dynamite Heady
11	(N)	Micromachines 2
12	(N)	Pitfall
13	(N)	Mickey Mania
14	(N)	Boogerman
15	(8)	Sonic vs Knuckles
16	(9)	Ecco the Dolphin 2
17	(N)	Soleil
18	(11)	The Mis Adv. of Flink
19	(16)	NBA 95
20	(17)	Dragon Ball Z 2

N.E.S



La eterna canción vuelve a repetirse en los ocho bits de Nintendo: no hay novedades. Así que, a seguir divirtiéndose con los Kirby, Connors, Pitufos, Mowgli y Super Mario de turno, y a esperar un mes más.

1	(R)	KIRBY'S ADVENTURE
2	(R)	Jimmy Connors Tennis
3	(4)	Los Pitufos
4	(3)	Jungle Book
5	(R)	Super Mario Bross 3
6	(R)	Asterix
7	(R)	Tiny Toons
8	(R)	Star Tropic
9	(R)	The Return of Jocker
10	(R)	Battletoads

GAME GEAR

Tampoco la portátil de Sega ha tenido mucho movimiento este mes, y sigue encabezada por los luchadores del «Mortal Kombat 2». Pero que tengan mucho cuidado con Pete Sampras, que también es un luchador nato.



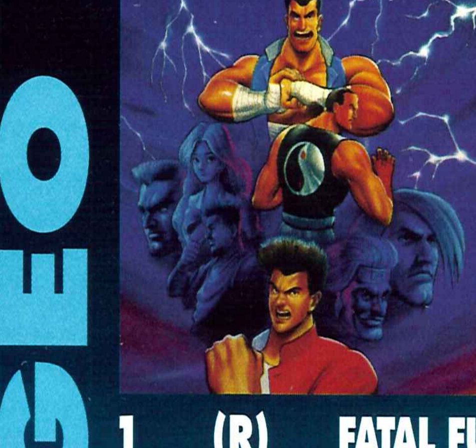
1	(R)	MORTAL KOMBAT II
2	(3)	The Lion King
3	(4)	Pete Sampras Tennis
4	(2)	Ecco the Dolphin
5	(R)	Jungle Book
6	(R)	Asterix and the...
7	(R)	Sonic Spinball
8	(10)	Daffy Duck
9	(R)	Micromachines
10	(8)	Power Rangers

SUPER NINTENDO

Después de conseguir alzarse en la primera posición de nuestra lista de Super Nintendo, Donkey Kong y su compañero Diddy posan así de felices. Y bien merecido está, porque son muy pocos los que consiguen realizar tal proeza en su primer mes de presencia en la misma.

1	(N)	DONKEY KONG C.
2	(3)	Mortal Kombat II
3	(1)	Stunt Race FX
4	(2)	Super Metroid
5	(R)	The Lion King
6	(N)	Earth Worm Jim
7	(N)	S. Street Fighter II
8	(7)	Return of the Jedi
9	(N)	Secret of Mana
10	(8)	Indiana Jones
11	(6)	Megaman X
12	(N)	Samurai Showdown
13	(N)	Pitfall
14	(9)	Mario All Star
15	(10)	Slam Master
16	(N)	Mickey Mania
17	(N)	Batman & Robin
18	(14)	Michael Jordan
19	(11)	Dragon Ball Z 2
20	(12)	NBA 95

NEO GEO



Neo Geo y SNK siguen insistiendo en los juegos de lucha. Pero si todos presentan tantas novedades como este «Aggressors of Dark Kombat», bienvenidos sean.

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(R)	Art of Fighting 2
3	(R)	Samurai Shodown
4	(R)	World Heroes Jet
5	(R)	Fatal Fury 2
6	(N)	Aggressors of ...
7	(6)	Super Side Kicks 2
8	(7)	Top Hunter
9	(R)	Three Count Bout
10	(8)	Sengoku 2

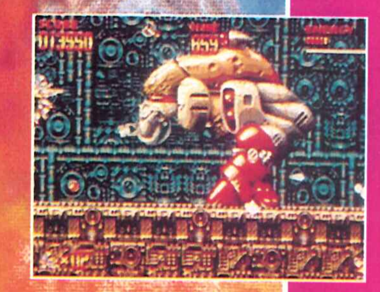
MASTER SYSTEM

Poco ha tardado «The Lion King» en colocarse en todo lo alto de la lista de Master. Y eso que para conseguirlo ha tenido que derrocar al mismísimo Sonic y a los Micromachines.

1	(2)	THE LION KING
2	(1)	Sonic Chaos
3	(R)	Micromachines
4	(R)	Ecco the Dolphin
5	(6)	Jungle Book
6	(5)	Asterix and the...
7	(R)	World Cup USA 94
8	(R)	Daffy Duck
9	(R)	Aladdin
10	(R)	Land of Illusion

MEGA TURRICAN





LA MEGABATALLA HA ESTALLADO



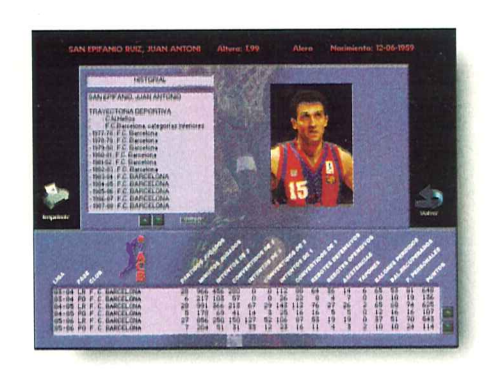
MEGA DRIVE

DATA EAST

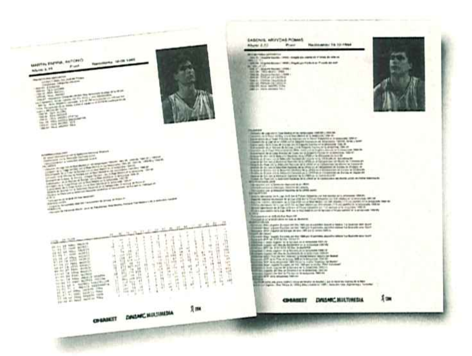
El mejor baloncesto mu



Baloncesto en CD-ROM



CDBASKET incluye 1070 fichas técnicas con los datos de todos los jugadores, entrenadores y árbitros que han participado durante los 11 años de Liga ACB.



El acceso e impresión de los más de 250.000 datos que contiene el CD-ROM se realiza de una forma rápida, sencilla e intuitiva gracias a un innovador sistema de navegación.



Baloncesto en disquete



La versión 2.0 de PCBASKET incluye la base de datos de los 16 mejores equipos de la ACB y completas fichas de los jugadores que conforman sus plantillas.



Dispones de más de 100 opciones de estadística comparada: desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25 hasta el equipo con mayor media de altura.

Los productos de baloncesto de DINAMIC MULTIMEDIA han recibido el elogio unánime de la prensa especializada.

PC WORLD



PCBASKET 2.0

"La segunda versión de PCBASKET viene a continuar la imparable carrera de DINAMIC y, sin duda, a saciar las necesidades de los muchos usuarios amantes de este deporte". Producto 5 estrellas



CDBASKET

DINAMIC MULTIMEDIA ha conseguido, una vez más, dar en el clavo con este producto. Excelente calidad, excelente precio". Producto 5 estrellas





PCBASKET 2.0

"La simulación de los partidos está muy lograda; se pueden conseguir jugadas espectaculares con un poco de práctica. La parte táctica está realmente cuidada..."



CDBASKET

"No hay duda que con CDBASKET DINAMIC MULTIMEDIA ha vuelto a marcar un "triple" en el mercado del software español". Producto recomendado PCACTUAL.





PCBASKET 2.0

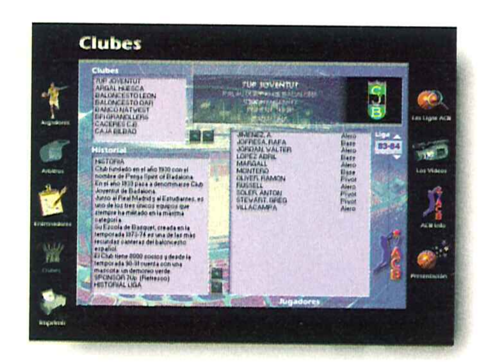
"PCBASKET 2.0 mejora en todo con respecto a su primera versión. Es, en definitiva, un programa de excelente factura".



CDBASKET

"Podemos decir sin temor a equivocarnos que CDBASKET es el mejor programa dedicado al baloncesto español. Recomendable a todos los aficionados a este deporte".

ltimedia es de Dinamic.


Consulta los datos de todos los clubs ACB: pabellón, presidente, historia, palmarés y plantillas año a año.


Si te gusta estar bien informado, CDBASKET te facilita en cuestión de segundos el resultado de cualquiera de los miles de encuentros celebrados desde 1984.


CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital de gran tamaño (240 X 180 pixels) con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.


En la pantalla de tácticas te sentirás en la "piel" del entrenador. Elige quinteto, realiza cambios, selecciona sistema defensivo, diseña los ataques, realiza emparejamientos en cancha, etc...


La simulación de baloncesto es absolutamente fiel a la realidad. Elige entre 1 ó 2 jugadores, realiza pases de gran precisión, encesta tiros de 2 y 3 puntos, realiza mates espectaculares, etc...


Sigue el desarrollo real de los Play-Offs '94 ó crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos. El objetivo es ganar la Liga ACB.


CD BASKET por sólo:




PC BASKET 2.0 por sólo:



Solicita PC BASKET 2.0 y CDBASKET, en tu tienda habitual, enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❏ **CD BASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 Ptas.**
- ❏ **PC BASKET 2.0 por sólo 2.500 Ptas.**

HC

Nombre.................................
Apellidos.................................
Dirección.................................
Localidad...................Código postal...................
Provincia...................Teléfono(.......)...................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI...................
Firma:

¿Has solicitado anteriormente algún producto de DINAMIC MULTIMEDIA por correo ❏SI ❏NO

FORMA DE PAGO

- ❏ Contra reembolso
- ❏ Visa
- ❏ American express
- ❏ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número.................................
Nombre del titular.................................
Fecha de caducidad........./........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

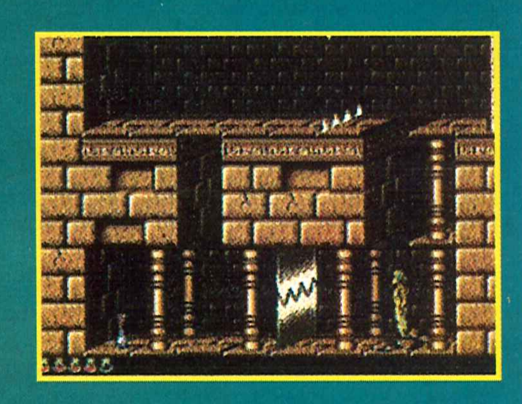
Dpto. de Venta por Correo
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92





LASERS

PRINCE OF PERSIA





PASSWORDS:

BRNGBB9
93GND9X
TZTWDG4
M4+RL7B
L1M1BTX
959NWCR
38CQTY9
CSKNWHN
T5+6LFB
V5B8R82
LX+6TBL
V8JSW9J
T582TGD
MYX6L7J
TX4X+V
822K3YZ
QRT1VFD
ZBDY91D
QS7R2XC
HSJQ2TS
VZ+YCY2
CP1BCG!

GRACIAS A XAVI ARAGONÉS ROBLES

NINTENDO SUPER NINTENDO

STAR WARS

SEGA GAME GEAR

JUGAR SIN HAN SOLO NI LA PRINCESA LEIA

Mantén pulsados los botones 1, 2 y Start a la vez que enciendes la consola, hasta que aparezcan las estrellas. El logo de Sega aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Ahora podrás jugar sin Solo ni Leia.



ROAD RUNNER

NINTENDO SUPER NINTENDO

MÁS, PERO QUE MUCHAS MÁS VIDAS:

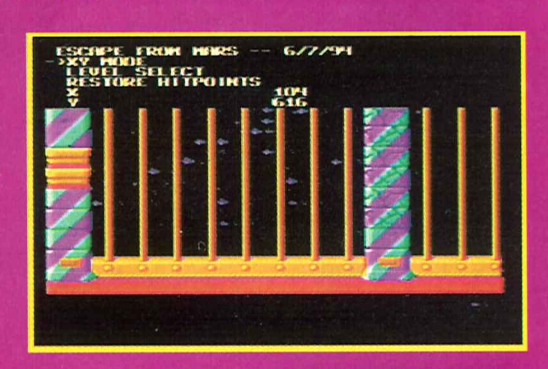
Pulsa en la pantalla de presentación IZQ., SELECT, R, Y y START. Cuando veas sobre la pantalla " Zippity Slapt", pulsa también X y suelta. ¿Verdad que unas cuantas vidas nunca vienen mal?



TAZMANIA 2

MENÚ DE OPCIONES

Cuando aparezca el logotipo de Sega, pulsa A y B en el primer pad y B y C en el segundo al mismo tiempo. Oirás un pequeño gruñido. Ahora, cuando pauses el juego y presiones A, verás ante ti una nueva pantalla de opciones.



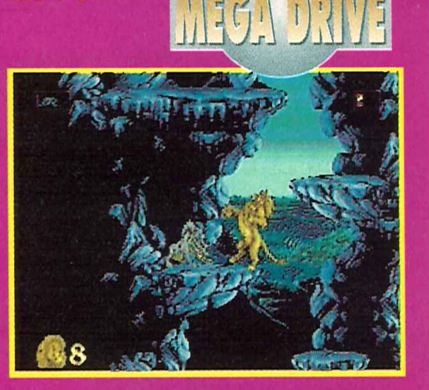


THE LION KING

SEGA MEGA DRIVE

MENÚ ESPECIAL

En la pantalla de opciones, presiona derecha, izquierda, arriba, abajo, A, B, C y Start. Aparecerá un menú en el que podrás elegir fase y convertirte en invencible.



& PHASERS

BOB

PASSWORDS:

Mundo 1	171058
	950745
	472149
Mundo 2	672451
	272578
	652074
	265648
	462843
	583172
Mundo 3	743690
	103928
	144895`
	775092
	4813376

MUCHAS ARMAS:
Si quieres comenzar en un nivel avanzado y con todas las armas, pon en cualquiera de los passwords anteriores un 9 como segunda cifra.
Muchas gracias a
LUIS FELIPE (MADRID).



REBEL ASSAULT

MEGA CD

PASSWORDS:

NIVEL	EASY	NORMAL	HARD
2	BOSSK	BOTHAN	BORDOK
3	ENGRET	HERGLIC	SKYNX
4	RALRRA	LEENI	DEFEL
5	FRIJA	THRAWN	JEDGAR
6	LAFRA	LWYLL	MADINE
7	DERLIN	MAZZIC	TARKIN
8	MOLTOK	JULPA	MOTHMA
9	MORAG	MORRT	GLAYYD
10	TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
11	OSWAFL	RASKAR	RISHII
12	KLAATU	JHOFF	IZRINA
13	IRENEZ	ITHOR	KARRDE
14	LIANNA	UMWAK	VONZEL
15	PAKKA	ORLOK	OSSUS

LASERS & PHASERS

SUPER STREET FIGHTER II

MISMO LUCHADOR EN LA OPCIÓN GRUPO:
Entra en la opción "GROUP BATTLE" y en la pantalla BATTLE MODE SELECT pulsa L, R, L, R, L, R, R y L en el segundo pad. Si escuchas el grito, podrás escoger al mismo luchador hasta 8 veces.



PANTALLA DE ELECCIÓN DE MANDOS:
Antes de comenzar un combate en cualquier opción pulsa SELECT y mantenlo presionado unos instantes.



RAPIDEZ PARA LUCHAR:
Elige en la pantalla del título Tournament, y una vez dentro haz que se ilumine la palabra END y observa lo que ocurre pulsando cualquier botón.



UN NUEVO Y ESCONDIDO COLOR:
Como ya sabes, puedes cambiar el color de tu luchador tantas veces como teclas hay en el juego. Ahora bien, si en la pantalla PLAYER SELECTION presionas un botón durante algunos segundos, encontrarás el octavo color.




WIN'N'LIZ

UN NUEVO PASSWORD:
Introduce el password HSSN RLLL para abrir la puerta de la tienda y comenzar con 100 estrellas.



VIRTUA RACING

¿QUÉ HA OCURRIDO?:
Cuando aparezca en la pantalla el logo de SEGA, pulsa A y ARRIBA, sin soltarlos presiona también B, y sin soltarlos pulsa START. Ahora suéltalos todos y la respuesta a tu pregunta no se hará esperar.





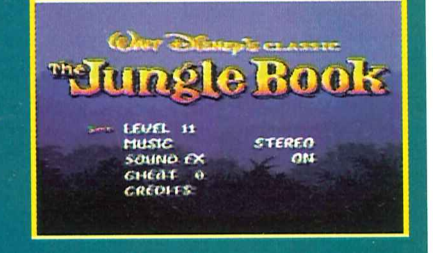
NUEVA OPCIÓN:
Elige el modo de juego "Virtua Racing" y termina los tres primeros circuitos en primer lugar. Cuando vayas a poner el record, deja pulsados los botones A, B y C. Luego, sal al menú principal y ¡voilá!

GRACIAS A RUBÉN MERCHÁN (MADRID)

THE JUNGLE BOOK

ELECCIÓN DE NIVEL:
En el momento en que aparezca el Logo de Virgin, pulsa ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, B, B, Y, Y, SELECT, ARRIBA, ABAJO, IZQ., DRCH., B, ARRIBA, Y.
Tan pronto como lo hayas hecho, escucharás un sonido que te confirmará si el truco ha funcionado.





Envejecer en el Tokyo del siglo 21 será una cruel experiencia.

Del director de AKIRA,



P.V.P. 2.995 .-pts.

Disponible a partir del
1 de Diciembre



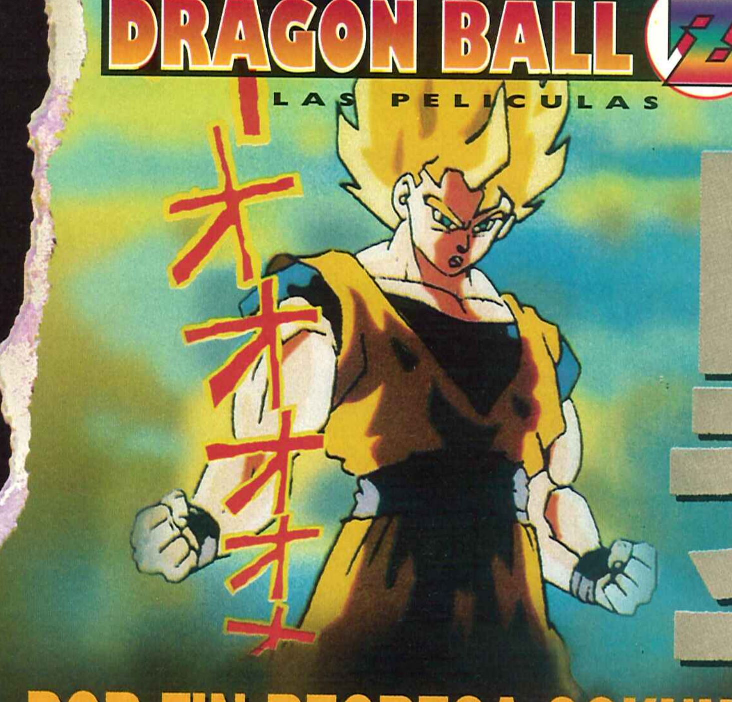
P.V.P. 2.995 .-pts.

Disponible a partir del
14 de Diciembre

La obra maestra de MASAMUNE SHIROW

Cómic editado por Planeta De Agostini

Un combate urbano en la ciudad de los sueños.



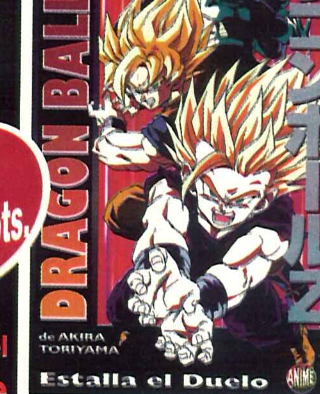
POR FIN REGRESA GOKUH CON SUS DOS PELICULAS MAS ESPERADAS.

Inéditas en TV



Disponible a partir del
1 de Diciembre

P.V.P. 1.995 .-pts.



P.V.P. 1.995 .-pts.

Disponible a partir del
14 de Diciembre

ANIME VIDEO es marca de MANGA FILMS S.L.







MANGA FILMS, S.L. • La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

LASERS & PHASERS

AERO THE ACROBAT

SELECCIÓN DE NIVEL:
Pausa el juego, presiona ARRIBA, C, ABAJO, B, IZQ., A, DRCH. y B, y mantén pulsados A y C hasta que la pantalla especial aparezca.



DYNAMITE HEADDY

VER TODOS LOS PERSONAJES DEL CARTUCHO:
Para realizar esta proeza, sólo tienes que presionar Start en la pantalla del título e iluminar una opción. Luego, pulsa B, A, B, C, B y START.

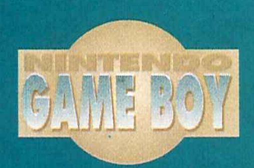




WARIO LAND

POWER-UPS:
Pausa el juego y pulsa 16 veces Select. Aparecerá un cuadrado en la parte baja de la pantalla. Pulsa al mismo tiempo A y B, y con ellos pulsados presiona IZQ para variar el número de vidas, de monedas y de tiempo. Pero, además, si sitúas el cuadrado en la cara de Wario, se transformará.





Gracias a PABLO DÍAZ (VALENCIA)

SKITCHIN



SOLUCIONES A TUS PROBLEMAS:
Presiona en la pantalla de WARNING la siguiente combinación: B, A, ABAJO, A, START y START.
Ahora, prueba con estos códigos:

- ARMOR
- MONEY
- SPEED
- THRASH
- BEACH
- BRONCOS
- CAPITAL

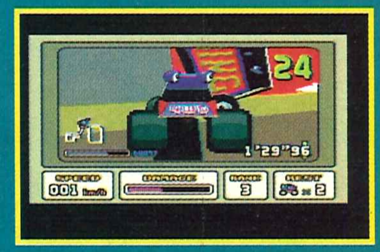


STUNT RACE FX

UN NUEVO NIVEL:
Entra en la opción "Stund Trax" y completa los cuatro circuitos. Despues pulsa ARRIBA en la pantalla de selección de escenarios y podrás participar en la opción "Radio Control"



POWER-UP:
En el último circuito del nivel Expert en la opción "Speed Trax" deriba uno de los carteles del Sartwing que se encuentran en todas las curvass. Luego , cuando llegues a la zona de la carretera que está dividida por una mediana, uno de los "Starwing" te mandara ayuda.





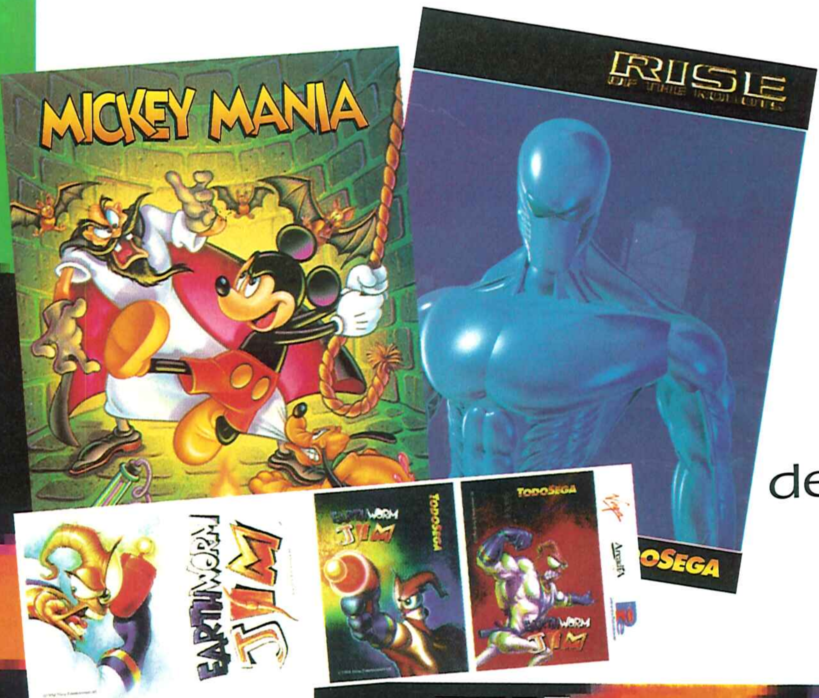
¿JUGAR SIN JUGAR?:
Si en la opción "Battle Trax", dejas que los coches no se muevan de la salida durante tres o cuatro segundos tu maravillosa consola comenzará a jugar por ti.



Esta revista es sólo para unos pocos elegidos...

Aunque no te lo creas, esta revista sólo puede interesar a unos pocos elegidos. ¿Por qué?, muy sencillo: porque en ella contamos de qué van los primeros juegos de **MD 32X**, decimos quién es **Earthworm Jim** y qué pinta en una Mega Drive, relatamos la pequeña aventura de **«Soleil»** y la épica saga de **«Soul Star»**; se encuentra **«FIFA 95»**, **«Power Drive»** e **«IMG Tennis»**, sin olvidar a **Shaquille O´Neal** en su estreno consolero. Pero, además, tenemos todas las claves para llegar al final de **«Urban Strike»** y **«Astérix and the Great Rescue»**. ¡Ah!, y eso sin contar con un utilísimo catálogo **con todos los juegos para Sega del mercado** (en una primera parte). Y para postre, **«Rise of the Robots»** en una extensa preview de 4 páginas. ¿Crees ahora que cualquiera está preparado para leer **TodoSega**?





¡GRATIS!

un "juego" de **pegatinas** de Earthworm Jim y un **póster doble** de Mickey Mania y Rise of the Robots

HOBBY PRESS



Elige lo Mejor
Elige TodoSega



¿Qué tal, amigos? Alucinando un poco con la revista, ¿no? Pues igual de alucinado me quedo yo cada mes cuando veo las cartas que se me amontonan sobre la mesa esperando respuesta. Y como además cada vez son más interesantes, la selección es más difícil. Así que ruego que me disculpéis aquéllos a los que no he podido sacar de dudas, pero es que el director se niega a darme una revista solo para mí. En fin, qué se le va a hacer. De todos modos, espero que sigáis escribiéndome a:
HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID. Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.
Y cuanto más interesantes sean vuestras dudas, más posibilidades hay de que salgan publicadas, así que...



Dudas sangrientas

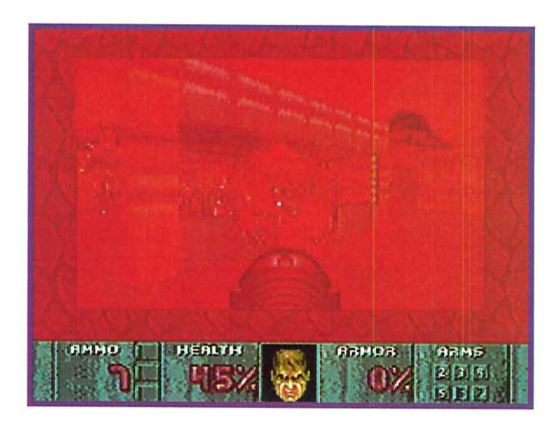
Saludos, Yen. ¿Va todo bien por ahí? Espero que sí, ya que tengo unas cuantas preguntas para ti.
1- Tengo una Super Nintendo y el «Mortal Kombat». ¿Es verdad que hay un truco para el modo sangriento?
2- Me encantan los juegos de rol, magia, guerreros y aventuras. ¿Podrías recomendarme alguno para mi Super?
3- ¿Está bien el «Mortal Kombat II» para Game Boy? ¿Y para Super? **4-** No sé si decidirme por «Mortal Kombat II» o «King of Dragons», ¿qué hago?
Alberto Rico (Málaga)

1- Definitivamente, no.
2- «Zelda», «Secret of Mana», «Young Merlin»...
3- En ambos casos encontrarás un juego de lucha bueno de verdad y muy duradero.
4- Sin duda alguna, «Mortal Kombat II». Es completísimo y, además, no necesitas truco para el modo sagrientísimo.



Una de MD 32 X

Hola Yen, ¿cómo estás? Tengo un par de dudas sobre este mundillo de las consolas, y por eso escribí al más entendido de todos los sabios. Ahí van: **1-** Si la Saturn posee dos procesadores de 32 bits, ¿quiere decir eso que es de 64 bits? **2-** ¿Cuál es tu opinión sobre los primeros juegos de MD 32X? ¿Son iguales a la recreativa? Te lo pregunto porque no me terminan de convencer... **3-** ¿El MD 32X mejora al Mega CD lo suficiente como para justificar su compra? ¿Crees que el Mega CD ha sido un fracaso? **4-** ¿Cómo capturas las edificaciones enemigas en el «Dune 2»?
Javier Rodríguez Jiménez (Las Palmas)



1- No, literalmente. Ambos se juntan para procesar en paralelo y ofrecer los 64 anunciados bits. Pero en ningún caso equivale a la misma potencia que un procesador de 64 bits.
2- Todavía es pronto para evaluar la potencia de la máquina. Los primeros juegos que hemos visto son bastante impresionantes. Sólo «Star Wars» se parece a la recreativa, porque «Doom» es de PC y «Virtua Racing de Luxe» incluyen muchas más cosas que la recreativa.
3- Los juegos de Mega CD preparados para MD 32X se ven notoriamente mejorados, sobre todo en el número de colores en pantalla, pero MD 32X no se ha hecho para mejorar nada, y merece ser comprado por sí mismo. Si lo único que te interesa de esta máquina es ver mejorado tu CD, no merece la pena que la compres.
Por otro lado, yo no diría que ha sido un fracaso, pero sí que no ha resultado ser la maravilla que todos esperábamos.
4- Mandando tropa de infantería contra las edificaciones enemigas. En lugar de atacar, entran en ella y después de un tiempo la dominan.

Goku ataca de nuevo

Hola Yen. Tengo una Super Nintendo, una Game Boy y unas cuantas dudas: **1-** He oído hablar de «Dragon Ball Z 3»? ¿Es mejor que el dos? ¿Cuándo va a salir en versión pal? **2-** Me quiero comprar un juego y no sé por cuál decidirme de estos tres: «Asterix», «Megaman X» o «Zelda». **3-** Merece la pena el adaptador para juegos de NES? ¿Y el Super Game Boy?

Ferrán Font (Gerona).

1- *Pues tiene nuevos personajes, unos decorados alucinantes y más golpes especiales. La intención de Bandai es sacarlo para finales de diciembre. No os precipitéis y esperad al cartucho pal antes de pillar uno en japonés.*

2- *Siendo los tres realmente buenos, me quedo con «Zelda».*

3- *Para empezar, no está a la venta. Y si no tienes una NES, no sé para qué quieres un cacharro que te permita usar sus juegos. El Super Game Boy es otra cosa, sobre todo teniendo la GB. Ten en cuenta que gracias a él podrás jugar con tus cartuchos portátiles en la tele.*



¿Que Nintendo se va a qué?

Hola Yen, tengo una Mega Drive y algunas preguntas. **1-** ¿Merece la pena comprarse antes el Mega CD o el Mega Drive 32X? **2-** Cuentan que se comenta que rumorean que Nintendo se va a pique, ¿es cierto? **3-** ¿Hay algún proyecto o cartucho para Mega Drive de «Star Wars»? **4-** ¿Qué sale más rentable, comprar un cartucho en España o irse a Japón a por él?



Oflogagem (Otro Mundo)

1- *Según están las cosas, yo me decantaría por Mega Drive 32X que por ahora (y esperemos que dure) no se limita a conversiones de juegos de Mega Drive. Además, es una máquina más potente que puede proporcionarte mejores juegos.*

2- *¿De verdad crees que Nintendo tiene pinta de irse a pique? Quien te cuenta, comenta o rumorea está un poco equivocado.*

3- *Tenían prevista una versión de la recreativa con el chip SVP. Por el momento, no se sabe nada más.*

4- *Siendo de otro mundo, tendrás nave espacial y el viaje te saldrá gratis. Después está el tema del adaptador (cada vez son necesarios adaptadores más avanzados, porque los juegos están protegidos). Por último, si tu japonés no es muy bueno, puede que tengas problemas con las instrucciones. Por cierto, ¿qué tal estás en cuanto al cambio del Yen?*



DROSOFT

Concurso Itchy & Scratchy

Consigue uno de estos 24 relojes exclusivos de Itchy & Scratchy.

Para concursar, sólo tienes que adivinar la respuesta de estas 3 preguntas que te proponemos:



1) ¿Qué tipo de juego es?
A. Deportivo.
B. De arcade.
C. De estrategia.

2) ¿Para qué formatos de Nintendo está disponible?
A. Para Super Nintendo y Game Boy.
B. Para Super Nintendo.
C. Para Super Famicom y Super NES.

3) ¿Qué tipo de caracteres son Itchy & Scratchy?
A. Un ratón y un gato, respectivamente.
B. 2 ratones.
C. Un gato y un ratón, respectivamente.

¿Fácil, no? Pues envíanos raudo y veloz el cupón de participación con tus respuestas a : HOBBY PRESS; Revista Hobby Consolas; Apartado de Correos 400; Alcobendas; 28100 Madrid; e indica en una esquina del sobre: CONCURSO ITCHY & SCRATCHY. El 7 de Enero se extraerán los ganadores, y publicaremos sus nombres en el número de Febrero. ¡Suerte!

Nombre y Apellidos.......................................
Dirección.......................................
Localidad.......................................
Provincia.......................................Código Postal.......................
Teléfono.......................................
Las respuestas correctas son:

Concurso Itchy & Scratchy

1)..................... 2)..................... 3).....................



Atascado

Saludos, Yen. Me llamo Francisco y tengo una Super Nintendo y una Game Boy. Te escribo para ver si me puedes resolver ciertas dudas que no me dejan dormir. **1-** En el «Mystic Quest» de Game Boy hay una pantalla al oeste de Jadd por la que no puedo pasar porque tiene gas venenoso. ¿Me puedes decir cómo superar este obstáculo? **2-** En el «Zelda» de Game Boy no consigo la llave pesadilla de la quinta mazmorra. ¿Me puedes decir dónde está? **3-** Como gran seguidor de la saga «Zelda», me gustaría saber si van a sacar alguno más para Super Nintendo o Game Boy. **4-** Aparte de «The Secret of Mana», ¿van a sacar algún juego de rol para Super Nintendo? **5-** Pregunta de examen: ¿«Super Street Fighter II», «Mortal Kombat II» o «Super Metroid»?

Francisco José Freán (Barcelona).

1- Debes buscar, localizar y añadir a tu grupo a cierto pájaro que no tiene problemas con ningún gas.

2- Nadando en una de las piscinas, encontrarás una llave que puede serte muy útil.

3- Por el momento no, pero si te sirve de consuelo, es uno de los juegos más esperados de Nintendo.

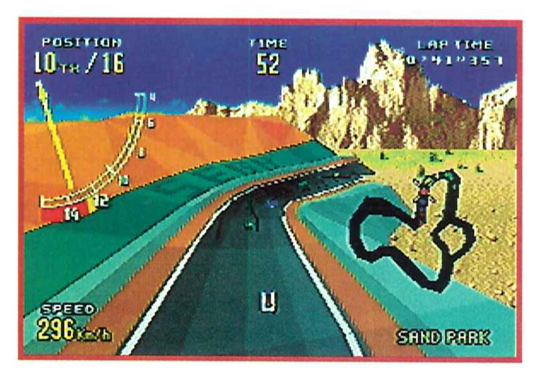
4- «Soulblazer» de Ubi Soft e «Illusion of Gaia» de la misma Nintendo. Ambos tienen una pinta de lo más espectacular.

5- Sabiendo que te gustan los juegos de aventuras, yo me decidiría por «Super Metroid».

Dos aparatos bien distintos

¿Qué pasa maestro?, tengo una Mega Drive y unas cuantas dudillas en mi cabeza consolera. Ahí van: **1-** Diferencias entre Mega CD y Mega Drive 32X. ¿Por cuál te decantarías? **2-** ¿Qué títulos saldrán en breve para estas dos máquinas? **3-** ¿Cuándo sale Mega Drive 32X? **4-** ¿Cuántos megas puede tener un juego de Mega CD y uno de Mega Drive 32X?

Agustín Tendero (Alicante).



1- Diferencias, todas. El Mega CD es un aparato que permite visionar juegos en disco compacto, sin modificar las características de la máquina. Mega Drive 32X convierte la Mega Drive en una consola más potente, amplía su paleta de colores y sus canales de sonido. Mega CD es un complemento, Mega Drive 32X es otra consola.

2- Ya puedes ver en este número «Doom» y «Virtua Racing de Luxe» para Mega Drive 32X, y en breve estará «Star Wars». Para Mega CD tienes «Mickey Mania», «Eye of Beholder», «Soulstar», «B.C Racers» y «NBA Jam».

3- Ya mismo.

4- Sobre Mega CD la cosa es complicada, porque si bien la capacidad del CD es de 600 megas, no siempre se llenan y no todos los megas ocupados son del juego propiamente dicho. La música digitalizada ocupa mucho, pero que mucho. Por ahora, los juegos de MD 32X tienen 32 megas.

Servicio de trucos a la carta

Hola Yen, espero que estés bien y que puedas resolverme unas preguntillas. **1-** ¿Por qué hay juegos japoneses que no salen en versión pal y otros que ni siquiera salen en España? **2-** ¿No iban a salir los «Caballeros del Zodiaco» y «La Estrella del Puño del Norte»? **3-** ¿Por qué no habéis comentado ninguno de estos juegos en alguna de vuestras revistas? **4-** ¿Por qué no ponéis un teléfono 906 en el que podamos dejar y recibir trucos sin tener que esperar ni escribir cartas? Así os ganáis unas pelas extras...

Franki (Ciudad Real)



1- Normalmente, cuando llegan a España han pasado una dura criba. Primero, que la compañía responsable del juego tenga un distribuidor europeo (no sabes la de grupos de programación que hay por ahí), luego que tenga una calidad aceptable, y por último que el tema pueda ser atractivo. Ten en cuenta que los mangas no han explotado en nuestro país hasta tener el éxito de series como «Dragon Ball» y «Los Caballeros del Zodiaco». Por otra parte, los juegos que salen en versión pal son oficiales, y los juegos japoneses son traídos por importadores. Lógicamente, los importadores traen el juego que creen que se va a vender, no todos.

2- Pues ya puedes ir olvidándote del tema. El que ha estado más cerca de salir oficialmente en nuestro país fue el de «Los Caballeros del Zodiaco» de NES.

3- Porque nosotros sólo comentamos los juegos que salen oficialmente, no los que llegan de importación que, además, suponen un sablazo para el bolsillo.

4- Hobby Press tiene un servicio de atención por módem llamado Hobby Tex, al que te puedes conectar con una llamada más barata que un 906, que contiene todos los trucos de todas las revistas de la editorial. En él puedes plantear tus dudas y dejar tus trucos.



DeeJay
83
ChunLi
Nintendo
Street Fighter II contra todos
El gran juego de lucha se enfrenta a la competencia. Le retan Samurai Shodown y MK II.
Rise of the Robots
Primera Review del juego de lucha más esperado.
el pin.
Cannon Fodder
La guerra jamás fue tan divertida. En preview.
Cruis´n Usa
Espectaculares imágenes del primer juego para ULTRA 64.
Llévatelo Todo.
Nintendo
Sí, el pin.
Nintendo® Acción
La primera revista Nintendo de este país
regala un pin de Donkey Kong Country.
DK Country
Y el mono armó el escándalo.
Review: 99%
Earthworm Jim
5 páginas + trucos del arcade más bestial.
Vortex
Primeras puntuaciones para el último "FX" de este año.
Trucos para los grandes luchadores
Shaq Fu, Samurai Shodown y Mortal Kombat II exhiben los trucos definitivos.



Otras máquinas

Bonjour Yen, me llamo Pedro y quiero hacerte unas preguntas: **1-** ¿Qué sabes del proyecto Neo Star de SNK? ¿Cuántos bits tiene? **2-** ¿Esta consola será de CD o de cartucho? ¿Cuándo saldrá? ¿Cuál es su precio? **3-** ¿La CPS II de Capcom es la misma que utiliza el «SSF II Turbo»? ¿Cuánto puede costar esta máquina y sus juegos?, ¿podrías darme datos técnicos? **4-** ¿A quién pertenece la consola Turbo Duo, cuántos bits tiene y qué juegos famosos tiene?
Pedro Arévalo (Córdoba).



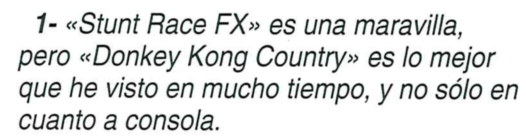
1 y 2- Fue un rumor que hablaba de una nueva máquina de SNK más potente. Ese rumor se quedó en eso, en rumor. Lo que sí es real es Neo Geo CD, que va a estar a la venta tal que ya. Para evitar más confusiones, Neo Geo CD no se monta sobre la Neo Geo, es una consola independiente.

3- Sí, es la misma. En realidad, es una recreativa en pequeñito que utiliza la misma placa. No se comercializa en España, así que tendrías que pedirla a la misma Capcom si tus ingresos te permiten alegrías de mucho dinero. Por el momento hay tres juegos preparados para la máquina: «Super S.F.II», «Dungeons & Dragons» y «Eco Fighters». Sobre sus características, te puedo decir poco aparte de que es como tener una recreativa en casa.

4- Pertenece a NEC. Es una consola de 16 bits con CD Rom. Como el resto de las consolas NEC (por ejemplo Turbo Grafx) no ha tenido un gran éxito en España, sobre todo por su mala distribución. Entre sus juegos podrás encontrar de todo, incluidos clásicos de la talla de «Goust'and Ghost».

Las jubilaciones, a su tiempo

Hola Yen. Si no te molesta, respóndeme a estas simples cuestioncillas. **1-** ¿Qué cartucho me recomiendas: «Stunt Race FX» o «Donkey Kong Country»? (me encantan ambos géneros). **2-** ¿Me convendría la jubilación de mi actual consola para pasarme a Ultra 64? Me han comentado que su precio rondará las ¿35.000 pelas? **3-** Si sale un CD para Super Nintendo, ¿será compatible con los lectores CD de PC?
Alberto Fernández (Asturias).



1- «Stunt Race FX» es una maravilla, pero «Donkey Kong Country» es lo mejor que he visto en mucho tiempo, y no sólo en cuanto a consola.

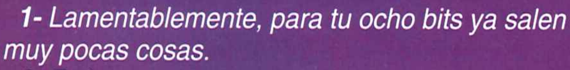
2- A tu actual consola le queda mucha vida por delante, y más cuando Ultra 64 va a tardar por lo menos un año más en salir. Sobre el precio, ése es el rumor que corre, pero en un año pueden pasar muchas cosas...

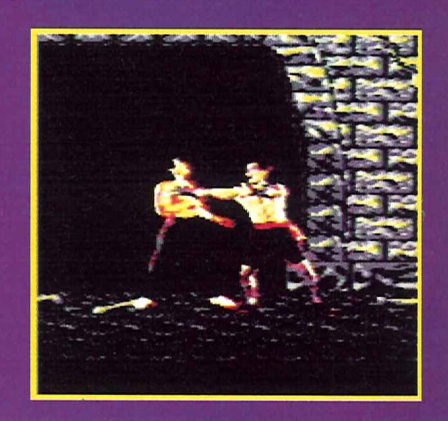


3- No va a salir un CD para Super Nintendo, pero si saliera nunca sería compatible con PC porque son sistemas totalmente distintos.

El presente tiene 16 bits

¡Banzai! Hola Yen. Soy un masteriano y un Gameboriano de 14 años. **1-** ¿Saldrá el divertidísimo «Mega Bomberman» para mi 8 bits? **2-** ¿Qué tal está el «Mortal Kombat II» de Master? **3-** ¿Cuál me recomiendas, «Sensible Soccer» o «World Cup Usa 94»? **4-** Pienso comprarme una nueva consola. ¿Qué me recomiendas, una 16 bits, la Saturn o Ultra 64...?
Jordi Balagué Linares (Lérida)





1- Lamentablemente, para tu ocho bits ya salen muy pocas cosas.

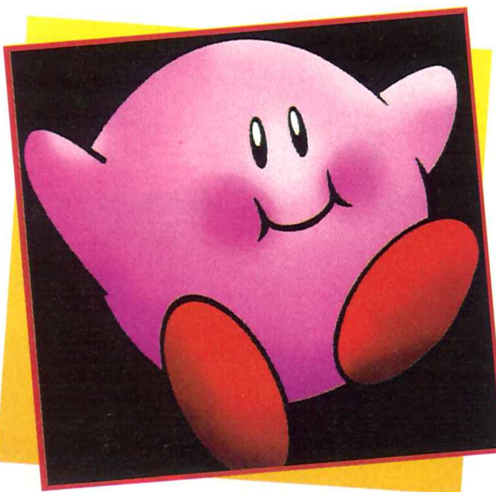
2- Es bastante divertido y espectacular.

3- Cualquiera de los dos es muy bueno, pero yo me quedaría con «Sensible Soccer».

4- Si no quieres aburrirte de aquí a que salga Ultra 64, cómprate una 16 bits.

Títulos para la NES

Hola Yen, tengo la olvidada NES y unas preguntas: **1-** Me quiero comprar el «Kick Off» para mi consola. ¿Está bien? **2-** ¿Saldrá algún título importante para NES? **3-** ¿Cuál es tu juego de NES preferido en cuanto a los siguientes géneros: deportes, aventuras, Rol, y plataformas?
Pablo Pazos (La Coruña).



1- Es un buen juego de fútbol, pero tiene un control un poco extraño, de tal manera que tendrás que acostumbrarte a él antes de encontrarle todo el gusto.

2- Ya sabes que no van a salir demasiadas cosas para tu consola. Hacia enero, dispondrás de «The Lion King». Por lo demás, «Los Pitufos» estaban muy bien y puede que nos sorprendan con «Aladdin».

3- Deportes: «Blades of Steel» (hockey, cuatro jugadores). Aventuras: «The Battle of Olimpus» y «Solstice». Rol: «The Legend of Zelda». Plataformas: «SMB 3» y «Kirby».

Consolas con euroconector

¿Qué tal, Gran Yen? Ante todo, felicitaros por vuestra magnífica revista, que mejora mes a mes. Seguid así. Pero bueno, menos rollo y a las preguntas: **1-** ¿Qué son las consolas SCART? **2-** ¿Para cuándo el «Syndicate»? ¿Y el «Landstalker»?

Un admirador secreto.



__1-__ Las conexiones SCART son las que funcionan con euroconector. En cuanto a las consolas SCART, son las que tienen conexiones de euroconector, lo que mejora notablemente la calidad de la señal recibida por el televisor.

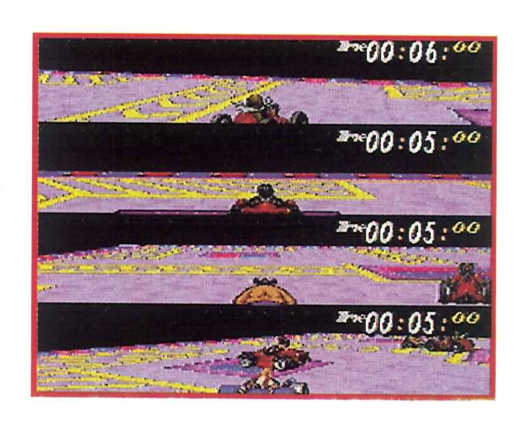
__2-__ Sega nunca ha tenido intención de comercializar «Landstalker» en España, aunque ahora, dado el tirón del rol, se lo están pensando. Eso sí, no hay ninguna fecha.

Respecto a «Syndicate», está a punto de salir a la calle en las próximas fechas.

Diversión a cuatro bandas

Hola, mi nombre es David y quería hacerte unas preguntitas. **1-** ¿Se pueden jugar tres jugadores a la vez en el «Street Racer» o es necesario que sean cuatro? **2-** ¿Para jugar 4 jugadores al «Street Racer» es necesario un multitap o vale con dos mandos a distancia? Lo digo porque el problema es dónde enchufarlos, y como los de infrarrojos no necesitan cable...

David Martínez (Madrid).



Lo primero, decirte que estás equivocadísimo con respecto a tu intuición de cuál es mi verdadero nombre. Lo siento tío, sigue probando.

__1-__ Pueden jugar tres jugadores humanos, pero la pantalla se parte en cuatro y el cuarto corredor lo controla la máquina.

__2-__ Te hace falta un multitap. Piensa que los mandos a distancia también tienen un aparato que se conecta a la consola, y ése es el aparato que recoge la señal de los mandos.

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



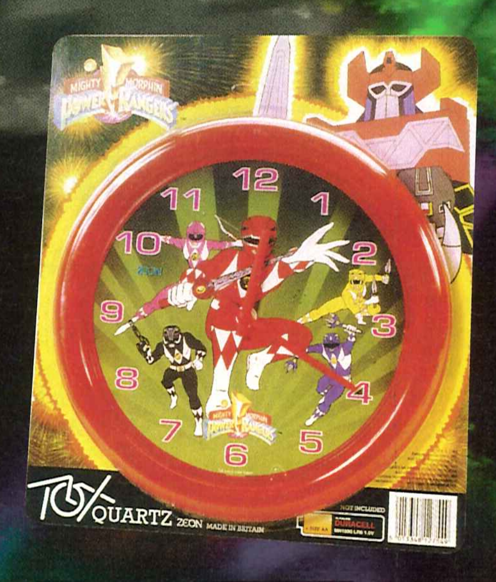
P.V.P. 2.100

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



P.V.P. 3.400

Reloj despertador



P.V.P. 2.800

Reloj de pared



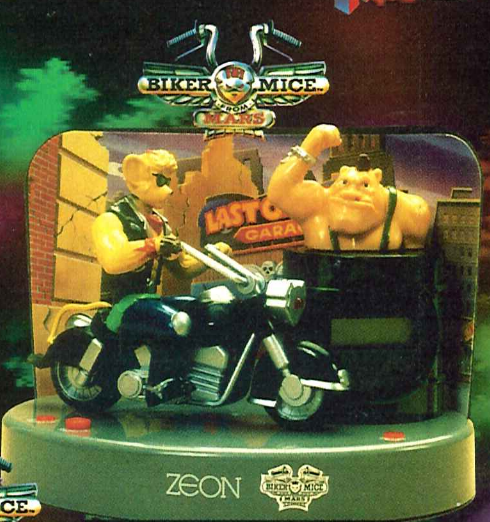


P.V.P. 2.800

Reloj de pared

P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante. Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

HC

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❏ Reloj Digital Jason ......................................P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Power Rangers..............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Power Rangers .....................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Moto Ratón .........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón ....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón .....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❏ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❏ Reloj Despertador Lion King ........................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❏ Reloj de Pared Lion King ...............................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ______________

NOMBRE...APELLIDOS ....
DOMICILIO ....LOCALIDAD.................................PROVINCIA.................................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE).................................TELÉFONO.................................

Forma de Pago:

❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº __________
❏ Contra reembolso
❏ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _   _ _ _ _   _ _ _ _   _ _ _ _
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

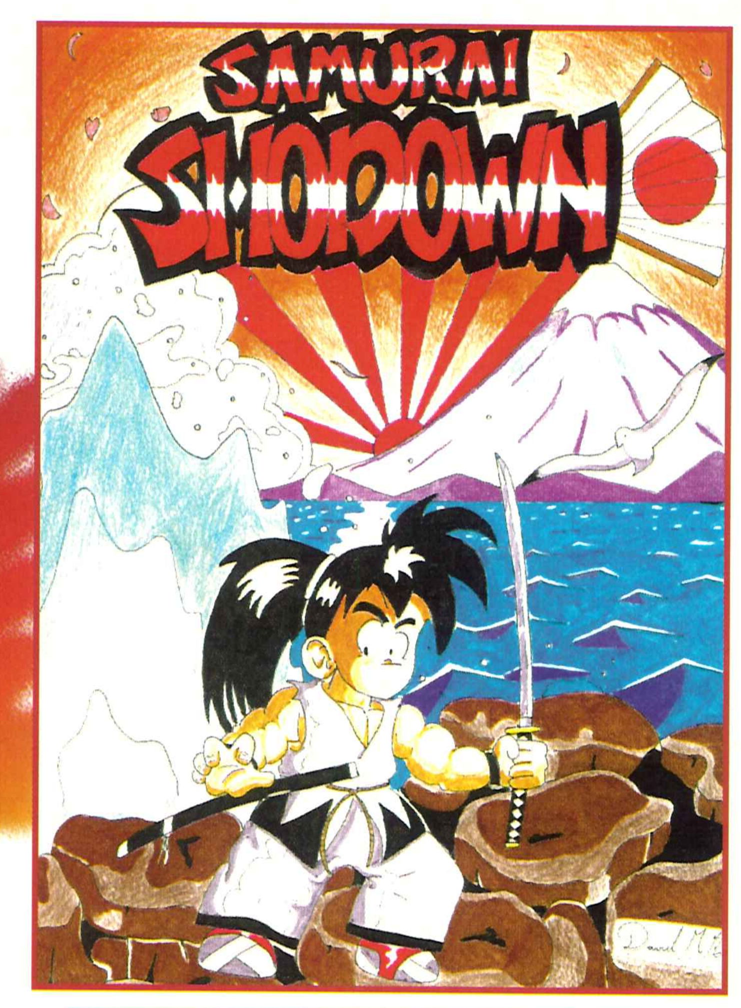
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

¡Qué Locura!

EL DIBUJO DEL MES

¿A que es un dibujo realmente bonito? David Martínez Ródenas, además de demostrarnos que es un artista como la copa de un pino, ha sabido captar toda la esencia de «Samurai Shodown». ¡Ah!, este dibujo nos llega desde Albacete.



La mascota del mes

Este superhéroe con ojos como platos es el Capitán Consola. Le ha dado vida Carlos Hugo Gutiérrez, de Valladolid. Se dedica a defender la Game Boy en espera de fichar para Marvel o D.C.



PROTA TÚ



Javier Díez, de Mendavía, nos lo había puesto difícil con eso de que quería ser el Pato Lucas. Pero, una vez más, lo hemos conseguido.

Alejandro Nogués, alicantino él, nos manda este pedazo de dibujo con «Flashback» como leit-motive.



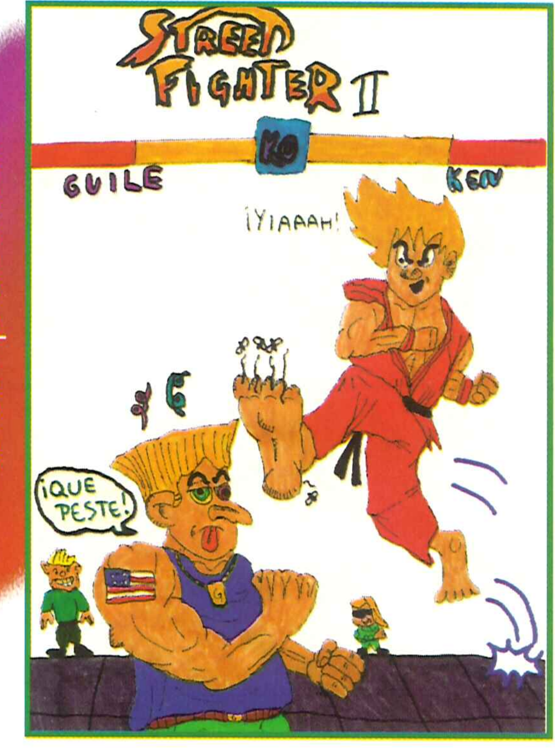


Desde Barcelona, Jordi Cano Díaz nos muestra cómo "La Masa" ha pasado de ser increíble a ser un vacilón.



12 añitos tiene este sucesor de Benlliure. Se trata de Javier Carracedo País, de Torrejón, que ha modelado a Sonic en plastelina.

Daniel Rodríguez Caruncho, de Barcelona, ha descubierto en qué consiste el verdadero golpe especial de Ken. Y parece eficaz...



Manuel Magdaleno Quintero, de Sevilla, y la realidad virtual.





Jorge Peñas Colomina, de Las Torres de Cotillas (Murcia), nos muestra cómo la portátil de Nintendo sirve para algo más que para jugar.



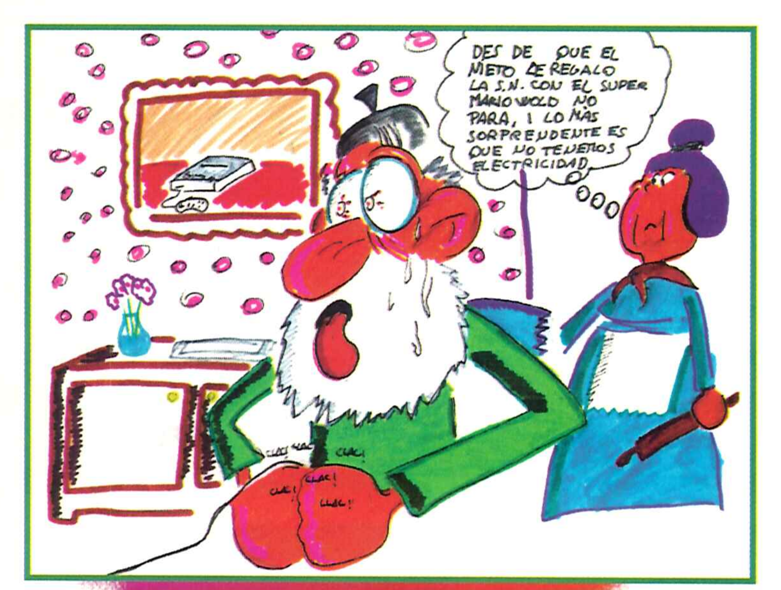
Nuria y Silvia Fort i Salvans, de Torelló (Barcelona), saben que a Mario también le gusta descansar de vez en cuando.

David Ferriz Blanquer (12 años), de Villena, nos ha enviado este curioso personajillo que parece familiar de "Bomber Man".

Alberto Megías Pérez, de Madrid, nos demuestra con este dibujo que hay otras especies de lo más "jugonas".



Isaac Matarín Salvador, de Almería, no se fijó bien a la hora de pedir fuego.



Bernat Magrazo Gustá, de Barcelona, nos envía este divertido dibujo que muestra que para jugar no hay edad.

José Miguel Martín Sánchez nos ha enviado desde Almería su personal visión de los personajes de «Clay Fighter».



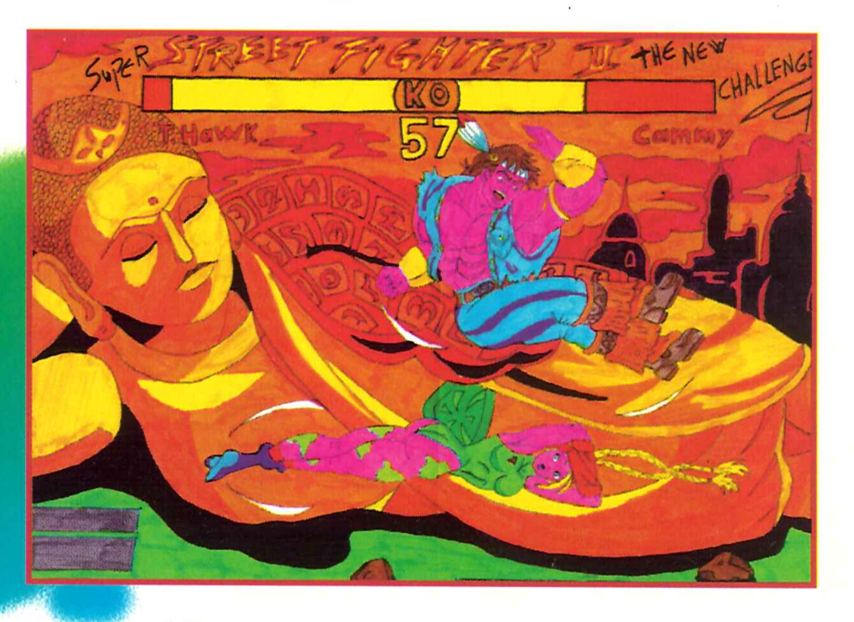


Javier García Moya, de Barcelona, sabe que «Donkey Kong Country» es lo máximo.



David Valverde Carrasco, de Barcelona, nos envía al incombustible Sonic.

Alex Roldán Rincón es de Onteniente (Valencia) y así de bien ha plasmado en papel toda la espectacularidad de la última entrega de «Street Fighter».



¡Nunca unos Números Atrasados estuvieron tan al día!

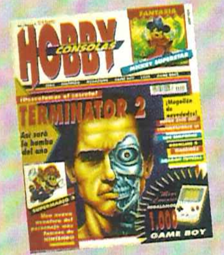
Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia

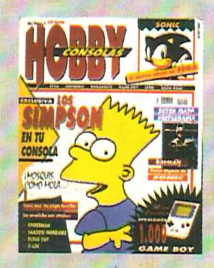












TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B.	LX	13
ADAMS FAMILY	SN	25
ADDAMS 2	SN	28
ADVENTURE ISLAND	GB	25
ADVENTURE ISLAND II	NES	25
ADVENTURES OF LOLO 2	NES	7,2
AFTERBURNER	MS	4,24, 25
AFTERBURNER II	MD	1,2,9
AIRWOLF	NES	25
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	MS	8,24
ALIEN 3	GG	27
ALIEN 3	MS	19, 26
ALIEN 3	SN	26
ALISIA DRAGOON	MD	14
ALTERED BEAST	MS	1,1
ALTERED BEAST	MD	2,2
AMERICAN GLADIATORS	NES	24
ANOTHER WORLD	MD	23
ANOTHER WORLD	SN	21
ARNOLD PALMER TOURNAMENT GOLF	MD	1, 3, 7,11,15
ART OF FIGHTING	NG	23
ART OF FIGHTING	TG	26
ASTERIX	MS	11,12,16
AUGUSTA OPEN GOLF	SN	22
AXELAY	SN	19
AZTEC ADVENTURE	MS	1
BAD DUDES	NES	10,1,21
BART VS THE SPACE MUTANTS	NES	7
BART VS. THE SPACE MUTANTS	MD	15
BATMAN	GB	1
BATMAN	NES	17
BATMAN RETURNS	MD	26
BATMAN RETURNS	SN	24
BATMAN, REVENGE OF THE JOKER	MD	23
BATTLE OF OLYMPUS	NES	3
BATTLE SQUADRON	MD	18
BATTLE TANK	GB	25
BATTLE UNIT ZEOTH	GB	25
BATTLETOADS	GB	14,24
BATTLETOADS	NES	17,21,22,23
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	28
BEST OF BEST	GB	22, 24
BIONIC COMMANDO	NES	14
BLACK BELT	MS	10,25
BLAZING LASERS	TG	11
BLODIA	GB	25
BLUE LIGHTNING	LX	2
BLUE SHADOW	NES	16
BOB	SN	28
BOMBER MAN	TG	17
BOMBER RAID	MS	1
BONANZA BROTHERS	MS	8
BOULDER DASH	GB	17
BOULDER DASH	NES	25
BOXXLE	GB	20
BUBBLE BOBBLE	GB	3,18
BUBBLE BOBBLE	MS	9,10,14
BUBBLE BOBBLE	NES	1,5
BUDOKAN	MD	26
BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE	GB	2, 16
BULLS VS LAKERS & NBA PLAY OFFS	MD	20
BURAI FIGHTER	NES	5
BURAI FIGHTER DE LUXE.	GB	2, 9, 20
BURNING FORCE	MD	9,12
BUSTER DOUGLAS BOXING	MD	9
CAPTAIN PLANET	NES	13,21,23
CAPTAIN SILVER	MS	2
CAPTAIN SKYHAWK	NES	11,3
CARMEN SANDIEGO	MD	12
CASINO GAMES	MS	25
CASTLE OF ILLUSION	MS	16
CASTLE OF ILLUSION	MD	1
CASTLEVANIA	GB	10,5,25
CASTLEVANIA 2	GB	25
CASTLEVANIA II	NES	12,3
CENTURION, DEFENDER OF ROME	MD	2,5
COLUMNS	MD	14
COOL WORLD	SN	26,27
CORRECAMINOS	SN	27
CRUE BALL	MD	28
CYBERBALL	MD	2,3
CYBERNATOR	SN	27
CHAKAN:THE FOREVER MAN	MD	24
CHASE HQ	GB	4
CHIP'S CHALLENGE	LX	11
CHIP´S CHALLENGE	LX	3
CHOPLIFTER	MS	1,17
CHOPLIFTER II	GB	8,4
CHUCK ROCK	GG	20,22
CHUCK ROCK	MD	25
DARBLE MADNESS	MD	18
DARIUS	SN	25
DARIUS 2	MD	25
DARIUS TWIN	SN	18
DAVID ROBINSON BASKETBALL	MD	25
DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT	MD	14
DEAD ANGLE	MS	9
DECAPATTACK	MD	10,11
DESAFIO TOTAL	NES	3
DESERT STRIKE	MD	14,22
DESERT STRIKE	SN	25
DEVIL'S CRUSH	TG	10, 13
DICK TRACY	NES	3
DONALD IN THE LUCKY DIME CAPER	GG	21
DOUBLE DRAGON	MS	1
DOUBLE DRAGON II	NES	1,3
DRAGON BALL Z 16 MG	SN	26
DRAGON CRYSTAL	GG	5, 25
DRAGON SPIRIT	TG	16
DRAGON'S LAIR	GB	25
DRAGONS LAIR	SN	17
DUCK HUNT	NES	8
DUCK TALES	NES	1,5
DYNABLASTER	GB	5
DYNAMITE DUX	MS	25
E.A. HOCKEY	MD	4, 18
ECCO THE DOLPHIN	MD	24
ELECTROCOP	LX	13,1
ENDURO RACER	MS	1
ESWAT	MD	25
EVANDER HOLYFIELD´S "REAL DEAL"	MD	19
EXHAUST HEAT	SN	20,22
F-1 RACE	GB	12
F-ZERO	SN	14
F1 EXHAUST HEAT	SN	23
FACTORY PANIC	GG	12,25
FANTASIA	MD	4,15
FATAL FURY	MD	21,26
FATAL FURY	NG	23
FAXANADU	NES	25
FINAL FIGHT	SN	17
FLASHBACK	MD	23,26,27
FORGOTTEN WORLDS	MD	1
FORTRESS OF FEAR	GB	11,17
GAIN GROUND	MS	1,22,23
GAIN GROUND	MD	2,13
GALAXY FORCE	MS	19
GARGOYLE'S QUEST	GB	1, 4, 7,12
GATES OF ZENDOCON	LX	9,4
GAUNTLET	LX	3
GAUNTLET	MS	4
GAUNTLET	NES	18
GAUNTLET II	GB	11,18
GHOST AND GOBLINS	NES	17
GHOSTBUSTERS	MS	7,25
GHOSTSBUSTERS	MD	1
GHOULS 'N GHOSTS	MD	8
GHOULS'N GHOSTS	MS	14
GHOULS´N GHOSTS	MD	1
GLOBAL GLADIATORS	MS	28
GLOBAL GLADIATORS	MD	26
GOAL	NES	2
GODS	MD	28
GODZILA	NES	25
GODZILLA	GB	15,17
GOLDEN AXE	MS	1,18
GOLDEN AXE	MD	2,3
GOLDEN AXE II	MD	9,12,16
GOLF	GB	2,3
GOOF TROOP	SN	27
GOONIES	NG	18
GOONIES 2	NES	15, 18
GP MONACO	MD	1
GRADIUS	SN	19
GRADIUS III	SN	20
GREMLINS 2	NES	14,3
GUERRILLA WAR	NES	11
GYNOUG	MD	10,17
HARD DRIVING	LX	8
HELLFIRE	MD	13
HERZOG ZWEI	MD	12
HOOK	GB	19
HOOK	MCD	28
HOOK	NES	21
IKARI WARRIORS	NES	2,4
INDIANA JONES	MS	19
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE	MD	26
IRONSWORD	NES	8,4
ISOLATED WARRIOR	NES	4
JACKIE CHAN	NES	17
JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU	NES	10
JAGUAR XJ 220	MCD	27
JAMES BOND JR.	SN	25
JAMES BOND. THE DUEL	MS	26
JAMES POND	MD	3
JJ AND JEFF	TG	16
JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL	MD	3,11
JURASSIC PARK	MD	27,27
KENSEIDEN	MS	8,11
KICKLE CUBICLE	NES	7,12
KID CHAMELEON	MD	22
KIRBY'S DREAM LAND	GB	18
KIRBY'S DREAMLAND	GB	19
KLAX	GG	21
KLAX	MD	12
KRUSTY'S FUN HOUSE	GG	24
KRUSTY'S FUN HOUSE	SN	21
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	MD	25
KRUSTY´S SUPER FUN HOUSE	MD	27
LAST BATTLE	MD	4
LEMMINGS	GG	26
LEMMINGS	MS	23
LEMMINGS	NES	24
LHX ATTACK CHOPPER	MD	25
LITTLE NEMO: DREAM MASTER	NES	10,18
LOCK´N CHASE	SN	24
LOS SIMPSONS	NES	9
LOTUS TURBO CHALLENGE	MD	19,27
LOW G MAN	NES	12,15
LOW-G-MAN	NES	12
LUCKY DIME CAPER	GG	28
MAGIC SWORD	NES	28
MARIO IS MISSING	SN	26, 29
MARVEL LAND	MD	15
MASTER OF DARKNESS	MS	20
MAZIN WARS	MD	27
MEGA MAN 2	NES	19,3, 9
MEGAMAN	GB	9
MEGAMAN 3	NES	14,17
MEGAMAN 4	NES	22,
MEGAMAN II	GB	15,25
MEGAMAN: DR. WILTH REVENGE	GB	8, 10
MERCENARY FORCE	GB	20
MERCS	MD	25
METROID	NES	6,15,4
MICKEY MOUSE	GB	15
MICKEY MOUSE	GG	3
MICKEY MOUSE	NES	4
MICROMACHINES	NES	28
MIGHT & MAGIC	MD	5
MISSION: IMPOSSIBLE	NES	13
MOONWALKER	MD	1,8,16
MORTAL KOMBAT	GG	28
MORTAL KOMBAT	MS	26

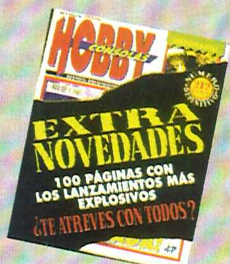


TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
MS PACMAN	LX	2,2
MY HERO	MS	3
NEMESIS	GB	8,9,2
NEMESIS 2	GB	14
NINJA GAIDEN	GG	11,24
NINJA GAIDEN	MS	18
NINJA SPIRIT	TG	13
NES WORLD CUP	GB	17,23
OUT RUN	GG	10,23
OUT RUN	MS	19
OUT RUN	MD	7,8,8
P.O.W.	NES	12
PACMANIA	MS	7,18,21,23
PANZA KICK BOXING	TG	17
PAPER BOY II	SN	18
PARODIUS	SN	25
PC KID II BONK'S REVENGE	TG	9
PENGO	GG	9
PHELIOS	MD	16
PILOTWINGS	MS	20
PIN-BOT	NES	7
PINBALL DEVIL'S CRUSH	TG	7
PIPE DREAM	GB	7,1
PIT-FIGHTER	MD	14
POPULOUS	MS	7,5
POPULOUS	MD	20
POWER BLADE	NES	8
POWER STRIKER	MS	20
PREDATOR 2	MS	23
PREDATOR 2	MD	21
PREDATOR II	MD	15
PRINCE OF PERSIA	GB	21,22
PRINCE OF PERSIA	GG	18,23
PRINCE OF PERSIA	SN	19,23
PRO WRESTLING	MS	22
PROBOTECTOR	GB	19
PROBOTECTOR	NES	1
PSICHOSIS	TG	20
PSYCHIC WORLD	GG	8,11,3,18
PUNCH OUT	NES	3,4
PUT Y PUTTER	GG	25
PUTT , PUTTER	GG	9
QUAACKSHOT	MD	7
QUACKSHOT	MD	7
R-TYPE	GB	14
R-TYPE	MS	9,2
RACKET ATTACK	NES	7
RAD RACER	NES	1,24,28
RAINBOW ISLANDS	NES	8,15
RAMPAGE	MS	2
RASTAN	GG	26
RASTAN	MS	1
RATTLE AND ROLL	NES	7
REGRESO AL FUTURO II	MS	10, 24
RISKY WOODS	MD	21
RIVAL TURF	SN	17
ROAD AVENGER	MCD	26
ROAD RASH	MD	7,15
ROBOCOD	MD	8
ROBOCOD: JAMES POND II	MD	10
ROBOCOP	NES	6,9,3,5,19
ROBOCOP 2	GB	8,22,23,26
ROBOCOP 3	SN	25
ROGER RABBIT	GB	21
ROLLING THUNDER	MS	24
ROLLING THUNDER II	MD	17
SALAMANDER	NES	9
SCRAMBLE SPIRITS	MS	8
SCRAPYARD DOG	LX	8
SHADOW DANCER	MD	1
SHADOW OF THE BEAST	MS	15,17
SHADOW WARRIORS	GB	17,21
SHERLOCK HOLMES	MCD	28
SHINOBI	GG	7,4
SHINOBI	MS	1,17
SHINOBI II	GG	19
SILPHEED	MCD	27
SIMCITY	SN	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
SKWEEK	GG	24
SLIDER	GG	12,25
SLIME WORLD	LX	10, 18
SMASH TV	SN	13,17
SNOW BROS. JR.	GB	14, 23
SNOW BROTHERS	NES	26
SOCCER BROWL	NG	19
SOL FEACE	MCD	26
SOL-FEACE	MD	24
SOLAR JETMAN	NES	1, 6,7
SOLOMON'S CLUB	GB	22
SOLOMON´S KEY	NES	1
SONIC	GG	13,15
SONIC	MS	10,16,5
SONIC	MD	2,8,10,11
SONIC 2	GG	19
SONIC 2	MD	17,19
SONIC 2	MD	29
SONIC BLASTMAN	SN	21,23,27
SONIC II	MS	20
SONIC	MD	29
SPACE HARRIER	GG	7
SPACE HARRIER	MS	9,10,2
SPACE HARRIER	TG	12
SPACE HARRIER II	MD	2
SPIDERMAN	MS	5
SPIDERMAN	NES	4
SPLATTER HOUSE	TG	10
SPLATTER HOUSE 2	MD	22, 25
SPLATTERHOUSE 3	MD	24
SPY VS SPY	MS	22
STAR TREK	GB	25
STAR WARS	NES	14
STREET FIGHTER II	SN	16,18, 27
STREET FIGHTER II TURBO	SN	26, 28
STREET GANGS	NES	16
STREET OF RAGE	MS	26
STREETS OF RAGE	GG	27
STREETS OF RAGE	MD	15,18,23
STREETS OF RAGE II	MD	19, 20, 21, 28
SUNSET RIDERS	MD	27
SUPER CASTELVANIA 4	SN	20
SUPER GHOULS'N GHOSTS	SN	14
SUPER HANG ON	MD	2
SUPER HUNCHBACK	GB	18
SUPER JAMES POND	SN	27
SUPER LEAGUE	MD	6
SUPER MARIO 3	NES	9,11,13,15
SUPER MARIO BROS	NES	10
SUPER MARIO BROS 2	SN	29,
SUPER MARIO BROS 3	NES	12
SUPER MARIO BROS 3	SN	29
SUPER MARIO KART	SN	19,21,29
SUPER MARIO LAND	GB	
7,9,10,16,16,5,29		
SUPER MARIO LAND 2	GB	19,21,29
SUPER MARIO LAND 2	SN	29
SUPER MARIO WORLD	SN	13,15,16,17,29
SUPER MONACO GP	MD	5,7
SUPER MONACO GP 2	GG	17
SUPER OFF ROAD	SN	24
SUPER PARODIUS	SN	19,19
SUPER PROBOTECTOR	SN	15,24,25
SUPER R-TYPE	SN	11,13
SUPER SHINOBI III	MD	27
SUPER SOCCER	SN	15
SUPER SPY HUNTER	NES	14
SUPER STAR WARS	SN	22,27
SUPER STRIKE EAGLE	SN	24,26
SUPER TURRICAN	SN	27
SUP´ER MARIO WORLD	SN	29
T.M.H.T.	GB	1
TAZ-MANIA	MD	14,16
TAZMANIA	MS	26
TEAM USA BASKETBALL	MD	16
TENNIS	GB	10,13,19
TENNIS ACE	MS	2,4
TERMINATOR 2	GB	8,12,25

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
TERMINATOR I	MD	25
TETRIS	GB	3
THE ADDAMS FAMILY	GB	12,15,23
THE ADDAMS FAMILY	SN	16,18,20
THE FLINTSTONES	MS	13
THE FLINTSTONES	MD	27
THE GOONIES II	NES	2
THE HUNT FOR RED OCTOBER	GB	11,25
THE INMORTAL	MD	20
THE LEGEND OF ZELDA	NES	16
THE LOST LEVELS	GB	29
THE LOST LEVELS	SN	29
THE REVENGE OF SHINOBI	MD	1
THE SIMPSONS	NES	10
THE TERMINATOR	MS	21
THUNDER FORCE II	MD	2
THUNDER FORCE III	MD	12
THUNDER FORCE IV	MD	19
THUNDER HAWK	MCD	27
THUNDERFORCE III	MD	6
THUNDERFORCE IV	MD	17,18
TIGER HELI	NES	4
TIGER ROAD	TG	10
TIME GAL	MCD	27
TINY TOON ADVENTURES	SN	23, 24
TINY TOONS	GB	20
TOM & JERRY	NES	21
TOP GEAR	SN	24
TOP RANKING TENNIS	GB	28
TORTUGAS NINJA	GB	7,12,13
TORTUGAS NINJA	NES	4
TORTUGAS NINJA II	NES	20
TORTUGAS NINJA IV	SN	17
TOTALLY RAD	NES	20
TRACK AND FIELD II	NES	3
TRANSBOT	MS	3
TRUXTON	MD	1,17
TURRICAN	GB	16,20,23
TURRICAN	MD	7,9
TURTLES 2	NES	23
TURTLES IV	SN	23
VIGILANTE	MS	8,11
VIKING CHILD	LX	7
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO	MD	17
WHO FRAMED ROGER RABBIT?	GB	14
WIMBLEDON	MS	20
WIMBLEDON TENNIS	GG	16
WINBLEDOM TENNIS	GG	21
WOLFCHILD	MS	28
WONDER BOY	GG	3,10, 22
WONDER BOY 3	MS	6,3,4,21
WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP	MS	15
WONDERBOY 3	GG	20
WONDERDOG	MCD	20
WORLD CUP	GB	13,3,21
WORLD CUP	NES	9,5
WORLD HEROES 2	NG	23
WORLD OF ILLUSION	MD	25
WORLD WRESTLING	NES	8
WWF	NES	13
WWF SUPERSTARS	GB	6
YOSHI'S COOKIE	NES	27
ZAXXON 3-D	MS	12











Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama a los Teléfonos (91) 654 84 19 / 654 72 18 de 9 a 14 y de 16 a 18,30 h. o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Game Boy con 7 juegos por Super NES con dos ó más. Si pueden ser, de lucha y fútbol. Preguntar por Iván. TF:981-763618.

CAMBIO consola Game Boy y Master System II con «Sonic» y un buen joystick, por la consola Nintendo con algún juego, y si es posible con 2 mandos. Preguntar por Carlos. TF:91-6952530.

CAMBIO «Flashback» de Mega Drive por «Bola de Dragon Z». También cambio «Super Street Fighter II» por «Shining Force II». Llamar de 6:00 a 9:00 y preguntar por Gonzalo. TF:91-8804041.

CAMBIO Game Boy con tres juegos y adaptador por Game Gear con dos o tres juegos y adaptador, o por Super Nintendo sin juegos o con un juego. Preguntar por Juan José. TF:952-541136.

¡POR FAVOR! quiero cambiar el videojuego «Cool Spot» de Mega Drive por «Gunstar Heroes» o «Prince of Persia». Sólo Sevilla. Llamar por las tardes a partir de las 2:00 horas. Preguntar por Aaron. TF:954-252905.

TENGO los juegos «Virtua Racing», «Chuck Rock 2» y «Sensible Soccer» y me gustaría cambiarlos por «Dune 2», «Shining Force 2», «Prince of Persia», «The Inmortal», «Dinosaurs for Hire» o «Snow Bros». Preguntar por Valentín. TF:985-324647.

CAMBIO «Turtles 4» + «Ranma 2» + «Aladdin», por «Pretty Soldier 1» de Super Nintendo. Llamar de 6:00 a 10:00 horas . Preguntar por Jose Mª. TF:977-742695.

CAMBIO juego de rol «Rings of Power» con instrucciones en castellano, por el «Shining Force». Preguntar por José. Llamar de 9:00 a 9:30 horas. TF:93-7152103.

CAMBIO los juegos «Clayfighter» por «Mortal Kombat», y «F-1 Exhaust» por «Mario Kart» de Super Nintendo. Preguntar por Bixente. TF:943-604111.

CAMBIO «Super Metroid» de Super por el «Stunt Race FX». Sólo Jaén y Granada. Si no estoy, dejad teléfono y os llamo. Preguntar por Sebastián. TF:953-309073.

CAMBIO «Super Mario World» por cualquier juego de Super Nintendo. Preguntar por José Antonio. TF:91-4373909.

VENTAS

VENDO Nintendo Scope con el cartucho de seis juegos por sólo 4.000 pesetas. Sólo Barcelona. Interesados, preguntar por David. TF:93-2124682.

VENDO «Super Street Fighter II» para Mega Drive por 9.000 pesetas y mando de control para Super Nintendo por 1.000 pesetas. Preguntar por Andrés. TF:91-6181213.

VENDO videojuego «Adventure Island II». Precio a convenir. Llamar de 1:00 a 2:00 horas de la tarde y preguntar por Evelio. TF:96-5491537.

VENDO Master System II, con dos mandos, pistola y los juegos: «Alex Kid», «Operation Wolf», «Sonic» y «Sonic 2» por ¡atención!: sólo 15.000 pesetas. Sólo de Bilbao. Oportunidad única. Preguntar por Alain. TF:94-4123142.

VENDO Game Gear con «Sonic», «Sonic 2», «Shinobi», «Mortal Kombat», «Mickey Mouse II» y el adaptador a corriente. Todo por 25.000 pesetas. Negociables. Preguntar por Fernando. TF:91-5766099.

VENDO Footpedal (mando para los pies) de Mega Drive. Ideal para juegos de coches, aceleraciones y frenazos a tope, y también para simuladores. Lo vendo por 3.000 pesetas. Preguntar por Andrés. TF:91-6181213.

VENDO consola Super Nintendo con 2 mandos y 5 juegos: «Mortal Kombat», «Tortugas 4», «Spiderman X-Men», etc... La vendo por 4.000 pesetas. Preguntar por Javi. TF:91-8461702.

VENDO juegos y consola Nintendo en buen estado. Junto o por separado. Precio económico. Preguntar por Rubén. TF:923-238541.

VENDO Master System II, con 2 mandos y 8 juegos: «Olympic Gold», «Asterix», «Sonic 2», «Sonic», «Wimbledon», «Tom & Jerry», «Street of Rage» y «Heiwache Champ», por 25.000 pts. Hablar con Albert. TF:93-6915841.

¡ATENCIÓN! vendo «Art of Fighting» de Super Nintendo por tan sólo 10.000 pesetas. Completamente nuevo. Preguntar por Pablo. TF:968-865414.

VARIOS

VENDO O CAMBIO «Virtua Racing» y «Dragon Ball Z» de Mega Drive por 8.000 pesetas cada uno, y «Robocop Versus Terminator» y «Dr. Robotnik's» por 4.500 pesetas también cada uno, o cambio por «Road Runner», «Winter Olympics», «Dune II» y «Jungle Book». Mis juegos están nuevos. Preguntar por Daniel. TF:91-4167950.

VENDO Master System II con 4 juegos por 24.000 pesetas, o la cambio por una Super con algún juego. Llamad y dejad vuestro número de teléfono. Preguntar por Víctor Manuel. TF:986-731765.

VENDO O CAMBIO Game Gear, adaptador Game Master y los juegos: «Sonic», «Arch Rivals», «G-Loc» y «Revenge of Dragon» por 15.000 pts, o cambio por Super con 1 juego. Preguntar por Víctor Manuel. TF:93-3085027.

VENDO juegos de Game Gear. Novedades. ¡Baratos! O cambio por juegos de Mega Drive. Llamar por las mañanas. Preguntar por José. O cambio 2 juegos por Mega CD. TF:96-3642923.

VENDO O CAMBIO Mega Drive con 2 mandos y los juegos: «Street Fighter II», «Sonic 1» y «Zool» por 20.000 pesetas, o cambio por Super Nintendo con dos mandos y dos o tres juegos. Preguntar por Víctor. TF:93-3085027.

COMPRO Y CAMBIO juegos de Turbografx. Últimas novedades. Toda España. Pago transporte. Preguntar por Roberto. Llamar por las mañanas. TF:91-7293827.

VENDO juegos de Super Nintendo y Game Gear. También los cambio. Sólo Madrid. Preguntar por Rafa. TF:91-6827328.

VENDO los juegos de Master System: «Shadow of the Beast» y «Bonanza Bros» a 2.000 pesetas cada uno, o cambio los dos por uno de Super Nintendo. Preguntar por Antonio. TF:93-3393168.

COMPRO instrucciones del «Zelda II» de Nintendo por 500 pts. También cambio «Thunderforce IV» por «Side Pocket» de Mega Drive. Preguntar por Emilio. TF:952-269905.

VENDO Game Boy con 8 juegos buenos, con adaptador a corriente, luz y lupa, por 17.000 pesetas, y sin los juegos 4.000 pesetas. O la cambio por Super Nintendo sin juegos. Preguntar por Antonio. TF:954-182990.

COMPRAS

COMPRO juegos: «Super Mario Land 1 y 2» de Game Boy con caja e instrucciones. Precio a convenir. Escribir a: Jose Luis Cabello Repiso, c/San Juan, 5-2º 2ª. 08292 -Esparraguera- (Barcelona).

COMPRO Mega Drive con cinco juegos o más por menos de 20.000 pesetas. Llamar de 9:00 a 11:00 horas de la noche. Preguntar por Santiago. TF:91-6380004.

COMPRO a cualquier precio el juego de campeones «Tecmo Cup Football Game» de Super Nintendo o de Mega Drive. Preguntar por Jon Mikel. TF:941-449072.

COMPRO «Phantasy Star 2 y 3» y «Shining in the Darkness» para Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por Carles. TF:96-1324407.

COMPRO los juegos para Mega Drive: «688 Attack Sub» y «Desert Strike» por 3.000 pts cada uno. Preguntar por Jorge. TF:971-200814.

COMPRO el juego «Cobra Command» de Mega CD. Precio a convenir. Sólo Madrid. Preguntar por José Ignacio. TF:91-6668787.

COMPRO caja e instrucciones de «Street Fighter II Turbo» por 1.500 pesetas. También compro las cajas de «Super Mario World» y «Super WWF» por 1.000 pesetas. Sólo Madrid. Preguntar por Iván. TF:91-3416386.

COMPRO «Goal 2» o «Hyper Konami Soccer» de NES. Sólo Guipúzcoa. Hablar con Mikel. TF:943-593071.

COMPRO «Legend of Zelda» de Super por 3.000 ó 3.500 pts y las instrucciones del «Super Castlevania 4». Preguntar por Óscar. Sólo Barcelona. TF:93-4403669.

COMPRO caja de «Super Mario World» de Super Nintendo, en buen estado. Precio a convenir. Interesados, preguntar por David. TF:954-956275.

CLUBS

¿QUIERES formar parte de nuestro club Sega? Si tienes más de 18 años, infórmate y escribe a: Oscar Irmler, c/Lurbeltzeta, 30-2º D. 31180 -Cizur Mayor (Navarra).

QUIERO FORMAR un club de Mega Drive y Game Boy que se llamará "Victor's Club". En este club se hablará de juegos, novedades, etc... Los interesados, que escriban a: Víctor Manuel Apellániz Roca, c/Amor Hermoso, 55-1º Izda. 28026 (Madrid).

CLUB PALADIUM somos más de treinta socios. Toda clase de video consolas sirven para ser socios. Hay trucos, carnets, concursos, y todo ¡Gratis! Escríbeme: Alejandro Sánchez Martín, Avd. Joan XXIII, 39-Esc. A 1º 2ª. 08230 -El Masnou- (Barcelona).

TE GUSTARIA formar parte de nuestro club. De 7 a 20 años, ambos sexos. En el Ferrol.
TF: 981-313076 (preguntar por Israel)
o al TF:981-316975 (preguntar por David).

CLUB SUPER FAMICOM con carnet y sorteos. Sólo Valencia. Si quieres apuntarte o pedir información, pregunta por Vicente (hijo) TF:96-1465188.

QUEREMOS formar un club. Somos dos chicos. El club se llamará "Dragon". Tenemos trucos. Entre los 20 primeros socios se sorteará un regalo y a todos los que escriban un regalito. Enviad 200 pesetas. Responderemos.
Escribir a: Alfredo Gran Sandrizy, c/San Roque, 12-1º Izda. 03640 -Monovar- (Alicante).

ATENCION COLEGAS y coleguillas. Si queréis saber muchos, muchísimos trucos, escribid a:
Alfonso Aguilera López, c/Periodista Luis de Vicente Osuna, 3-7º B. 18011 (Granada).

QUEREMOS HACER un club de consoleros y de carreras de coches tele-dirigidos. Todos los que estéis interesados, preguntar por Luis o por Alfonso. Club Amigos. TF:958-151768.

QUEREMOS formar un club de videojuegos y todo sobre Dragon Ball. Hacemos carnets y cambiamos fotocopias. Sólo Barcelona, Valencia y Baleares. Preguntar por Regina. TF:971-200443.

CLUB PC MASTER Si tienes un Pc y buenos juegos, llama a Pc Master. Intercambiaremos juegos y trucos. No lo dejes pasar. Preguntar por Juan José. TF:91-4652775.

MAIL VxC

VENTA POR CORREO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

91 380 28 92



SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS

- **007**: MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- **ADDAMS FAMILY**: MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- **ALIEN 3**: MS - ~~5990~~ 2490
- **ASTERIX**: MEGA DRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 1990
- **AYRTON SENNA**: MS - 6590 - 2490
- **BACK TO THE FUTURE**: M. ~~SYSTEM~~ - 2490
- **BART'S NIGHTMARE**: MEGADRIVE - 4990
- **BART VS THE WORLD**: M. SYSTEM - 4490
- **BATMAN RETURN**: M. SYSTEM - 2490
- **BATTLETOADS**: GAME GEAR - 2990
- **B.O.B.**: MEGADRIVE - 2990
- **CHUCK ROCK II**: MEGADRIVE - 4990 / GAME GEAR - 2990
- **COOL SPOT**: MEGADRIVE - 4990
- **CRASH DUMMIES**: MEGADRIVE - 5990 / GAME GEAR - 2495
- **CYBERBALL**: MEGADRIVE - 2990
- **DESERT STRIKE**: M. SYSTEM - 1990
- **DONALD DUCK 2**: M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 3990
- **DOUBLE DRAGON**: GAME GEAR - 2990
- **DOUBLE DRAGON 3**: MEGADRIVE - 2990
- **DOUBLE CLUTCH**: MEGADRIVE - 2990
- **DR ROBOTNIKS**: M. SYSTEM - 1990
- **ECCO THE DOLPHIN**: M. SYSTEM - 1990
- **ETERNAL CHAMPIONS**: MEGADRIVE - 5990
- **F 117 NIGHT STORM**: MEGADRIVE - 3990
- **FATAL REWIND**: MEGA DRIVE - 2990
- **GENERAL CHAOS**: MEGADRIVE - 4990
- **G. FOREMAN BOXING**: MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- **GLOBAL GLADIATORS**: MEGADRIVE - 3990
- **GP RIDER**: GAME GEAR - 3990
- **JACK NICKLAUS**: MEGADRIVE - 2990
- **JAMES POND II**: GAME GEAR - 1990
- **JURASSIC PARK**: MEGADRIVE - 6990
- **KING OF THE MONSTERS**: MEGADRIVE - 3990
- **KLAX**: MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
- **KRUSTY'S FUN HOUSE**: GAME GEAR - 2495
- **LEMMINGS**: MEGADRIVE - 4990 / MS - ~~5990~~ 2490
- **MARBLE MADNESS**: M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1990
- **MASTER GAMES**: M. SYSTEM - 2990
- **MERCS**: M. SYSTEM - 2490
- **MUTANT LEAGUE HOCKEY**: MEGADRIVE - 2990
- **NBA ALL STAR**: MEGADRIVE - 4990
- **OLYMPIC GOLD**: GAME GEAR - 1990
- **OTTIFANTS**: MEGADRIVE - 3990 / M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 2990
- **PACMANIA**: M. SYSTEM - 2490
- **PAPER BOY**: M. SYSTEM - 2490
- **PGA TOUR GOLF**: M. SYSTEM - 1990
- **PIT FIGHTER**: M. SYSTEM - 2490
- **PREDATOR II**: M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2495
- **PUGGSY**: MEGADRIVE - 2990
- **RAINBOW ISLAND**: M. SYSTEM - 2490
- **RANGER**: MEGADRIVE - 3990
- **REN & STIMPY**: MEGADRIVE - 3990 / GAME GEAR - 3990
- **RENEGADE**: M. SYSTEM - 2490
- **ROBOCOP 3**: MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- **ROCKET KNIGHT ADV.**: MEGADRIVE - 4990
- **SHINOBI III**: MEGADRIVE - 3990
- **SONIC 2**: MEGADRIVE - 3990
- **SONIC CHAOS**: M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 3990
- **SONIC SPINBALL**: MEGADRIVE - 5990
- **SPACE GUN**: M. SYSTEM - 2490
- **SPACE HARRIER II**: MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- **SPEEDBALL II**: MEGADRIVE - 2990
- **SPIDERMAN**: M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
- **SPIDERMAN 2**: GAME GEAR - 2495
- **SPIDERMAN X-MEN**: MEGADRIVE - 5990
- **STREET FIGHTER II**: MEGADRIVE - 6990
- **STREET OF RAGE**: M. SYSTEM - 1990
- **STRIDER II**: MEGADRIVE - 3490 / GAME GEAR - 1990
- **SUMMER CHALLENGER**: MEGADRIVE - 2990
- **SUPER KICK OFF**: MEGADRIVE - 3990
- **SUPER OFF ROAD**: M. SYSTEM - 1990
- **SUPERMAN**: GAME GEAR - 1990
- **TALMITS ADVENTURE**: MEGADRIVE - 2990
- **T-2 ARCADE**: MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4990
- **T-2 JUDGMENT DAY**: MEGADRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 4490 / GAME GEAR - 4490
- **THE FLASH**: M. SYSTEM - 1990
- **TOE JAM & EARL II**: MEGADRIVE - 3990
- **VIRTUAL PINBALL**: MEGADRIVE - 2990
- **WIMBLEDOM**: MEGADRIVE - 5990
- **WOLFCHILD**: M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 1990
- **WARPSPEED**: MEGADRIVE - 2990
- **WC LEADER BOARD**: MEGADRIVE - 2990
- **WIZ'N LIZ**: MEGADRIVE - 3990
- **WRESTLE WAR**: MEGADRIVE - 2990
- **WWF STEEL CAGE**: GAME GEAR - 2495
- **ZOMBIES**: MEGADRIVE - 5490
- **ZOOL**: GAME GEAR - 1990

PRECIOS ESPECIALES

- **SUPER STREET FIGHTER II**: 9.990
- **JUNGLE BOOK**: 8.990
- **VIRTUA RACING**: 9.990
- **FIFA 95**: 8.490

DESCUENTOS 1000 Ptas

- **SONIC KNUCLES**: 11.990 −1.000
- **REY LEON**: 11.990 −1.000
- **DINAMITE HEADY**: 9.990 −1.000
- **WORLD CUP USA 94**: 9.990 −1.000

NOVEDADES

DESCUENTO 500 Ptas.

- **AERO THE ACROBAT**: MEGADRIVE - 11990
- **ALADDIN**: MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
- **ANIMANIACS**: MEGADRIVE - 10200
- **ANDRETTI RACING**: MEGA DRIVE - 8990
- **ART OF FIGHTING**: MEGADRIVE - 9900
- **ASTERIX**: M. S. parte II - 5990 / GAME GEAR - 5990
- **BATMAN & ROBIN**: MEGADRIVE - CONS
- **BODYCOUNT**: MEGADRIVE - 7990
- **BONKERS**: MEGADRIVE - 9990
- **BUBBA'N STICK**: MEGADRIVE - 9990
- **CASTELVANIA**: MEGADRIVE - 7990
- **BUBSY II**: MEGADRIVE - 7990 / GAME GEAR - CONS
- **CHAOS ENGINE**: MEGADRIVE - 9990
- **DAFFY DUCK**: M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- **DRAGON**: MEGADRIVE - 10990
- **DRAGON BALL Z II**: MEGADRIVE - 9990
- **DUNE 2**: MEGADRIVE - 9900
- **F15 II**: MEGADRIVE - 9990
- **FLASH BACK**: MEGADRIVE - 9900
- **FLINK**: MEGADRIVE - 8990
- **GOLF LYNKS**: MEGADRIVE - 9990
- **HULK**: MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
- **HURRICANES**: MEGADRIVE - CONS
- **INT TOUR TENNIS**: MEGADRIVE - 8990
- **JUNGLE BOOK**: M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- **JURASSIC PARK RAMPAGE**: MEGADRIVE - 9990
- **KICK OFF 3**: MEGADRIVE - CONS
- **LEMMINGS 2**: MEGADRIVE - 10990
- **LETHAL ENFORCERS II**: MEGADRIVE - 10590
- **MARKOS MAGIC FOOT.**: MEGADRIVE - 9990
- **MASTERS OF COMBAT**: M. SYSTEM - 5990
- **MAXIMUN CARNAGE**: MEGADRIVE - 9990
- **MICKEY MANIA**: MEGADRIVE - 10990
- **MICROMACHINES 2**: MEGADRIVE - CONS
- **MIGHTY MAX**: MEGADRIVE - 8990
- **MORTAL COMBAT**: MEGADRIVE - 9900
- **MORTAL COMBAT II**: MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
- **NBA 95**: MEGADRIVE - 8990
- **NBA JAM**: MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
- **NBA SHOWDOWN**: MEGADRIVE - 9990
- **NHL HOCKEY 95**: MEGADRIVE - 9990
- **PAGEMASTER**: MEGADRIVE - 9990
- **PETE SAMPRAS TENNIS**: MEGADRIVE - 10490
- **PITFALL**: MEGADRIVE - 10990
- **POWER RANGER**: MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
- **PSYCHO PINBALL**: MEGADRIVE - CONS
- **REY LEON**: M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
- **ROBOCOP vs TERMINATOR**: M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- **SHINING FORCE II**: MEGADRIVE - 11990
- **SHAQ FU**: MEGADRIVE - 9990
- **SILVESTRE Y PIOLIN**: MEGADRIVE - 9990
- **SONIC 3**: MEGADRIVE - 11990
- **SONIC TRIPLE TROUBLE**: GAME GEAR - 5990
- **SHINING FORCE**: MEGADRIVE - 9990
- **SPARKSTER**: MEGADRIVE - 9990
- **SUB TERRANIA**: MEGADRIVE - 9900
- **TAZ IN SCAPE F. MARS**: MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
- **THE FLINSTONES**: MEGADRIVE - 6990
- **TINY TOONS ALL STARS**: MEGADRIVE - 9990
- **TURTLES TOURNAMENT**: MEGADRIVE - 9990
- **URBAN STRIKE**: MEGADRIVE - 8990
- **WORLD CHAMP. SOCCER**: MEGADRIVE - 5990
- **YOGI BEARS**: MEGADRIVE - 9990
- **ZERO TOLERANCE**: MEGADRIVE - 8990

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92



Si pides por teléfono llama a este número:

91 380 28 92

Estos son los CENTROS MAIL en España, tus tiendas especializadas donde podrás encontrar la mayor variedad de software de entretenimiento al mejor precio.

Y ahora también en Argentina.

VIGO · BILBAO · SAN SEBASTIAN · BURGOS · PAMPLONA · ZARAGOZA · BARCELONA · BADALONA · SALAMANCA · MADRID · PALMA DE MALLORCA · VALENCIA · ALICANTE · SEVILLA · MURCIA · MALAGA · STA CRUZ DE TENERIFE

. . . Y no le des más vueltas. Aquí está tu CENTRO

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

GRADUATE
MEGADRIVE - 3190
MASTER SYSTEM - 3190

COMPETITION PRO



MASTER SYSTEM - 2590

JOYSTICK DELTA RAY



MEGADRIVE - 2990
MASTER SYSTEM - 2990

SG PROGRAM PAD



MEGADRIVE - 5990
MASTER SYSTEM - 5990

PAD 6 BOTONES



MEGADRIVE - 2990

ARCADE POWER STICK II (6 botones)



MEGADRIVE - 6990

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

SG PROPAD 2 6 botones

MEGADRIVE - 4990

MEGAMASTER 6 Botones



MEGADRIVE - 5995

MEGA CD

SUPER PRECIO **39.900**

ROAD AVENGER

• EXCEPTO OFERTAS — DESCUENTA 500 Ptas

BATMAN RETURNS	9900	NIGHT TRAP (2 CD)	12900
DOUBLE SWITCH	11990	POWER MONGER	8990
DRACULA UNLEASED	9990	POWER RANGER	9990
DUNE	9900	PRINCE OF PERSIA	8990
ECCO 2	9990	SENSIBLE SOCCER	6990
FIFA INTERN. SOCCER	8990	SEWER SHARK	9990
FINAL FIGHT	8990	SILPHEED	9990
FLASH BACK	9990	SKELETON KREW	9990
FLINK	8750	SONIC CD	8990
HARRIER ASSAULT	9990	SOULSTAR	CONS
PRIZE FIGHTER	10990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
HOOK	9990	TERMINATOR CD	10900
LETHAL ENFORCERS	10900	THUNDERHAWK	9990
MARKOS FOOTBALL	9990	TIME GAL	8990
MEGARACE	9990	TOM CAT ALLEY	9990
MICKEY MANIA	8990	WONDER DOG	8990
MONIGHT RAIDERS	9990	WORLD CUP USA 94	8990
MORTAL COMBAT	9990	YUMENI MANSION	11900
NHL HOCKEY 94	8990		

REBEL ASSAULT



P.V.P. - 10490

DRAGON'S LAIR



P.V.P. - 9990

JURASSIC PARK

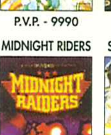
P.V.P. - 9990

FAHRENHEIT

P.V.P. - CONS

MIDNIGHT RIDERS





P.V.P. - 9990

SURGICAL STRIKE





P.V.P. - CONS

JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON
MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIVE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK
MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIVE - 3290
NINTENDO - 2290

MEGAGRIP
MEGADRIVE - 2990
M. SYSTEM - 2990

TURBO TOUCH 360

OFERTA



MEGADRIVE - 1990
M. SYSTEM - 1990
SUPER NIN - 1990





NEOGEO -CD



89.900 CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF

CONTROLADOR JOYSTICK PRO	10900
CONTROLADOR PAD	4600
CABLE RF, CD	5900
CABLE AV STEREO CD	2900
CABLE AV MONO	1900
CABLE RGB CD	5100

AERO FIGHTER 2	10900	KING OF THE MONSTERS 2	9700
ALPHA MISSION II	9400	LAST RESORT	9700
ART OF FIGHTING	10400	LEAGUE BOWLING	9400
ART OF FIGHTING 2	10900	MAHJONG	9400
BASEBALL STARS 2	9700	NAM 1975	9400
BURNING FIGHT	9400	PUZZLED	9400
FATAL FURY	9700	SAMURAI SHODOWN	10900
FATAL FURY 2	10400	SUPER SIDEKICKS 2	10900
FATAL FURY ESPECIAL	10900	THE SUPER SPY	9400
FOOTBALL FRENZY	9700	TOP HUNTER	10900
KING OF THE FIGHTER	11900	TOP PLAYERS GOLF	9400





¡SUPER PRECIO!

CONSOLA NEO GEO 39.900

3 COUNT BOUT	11990	RIDING HERO	11990
ALPHA MISSION II	14990	ROBO ARMY	13990
ANDRO DUNOS	27990	SAMURAI SHODOWN	29990
ART OF FIGHTING	10500	SENGOKU	9990
ART OF FIGHTING 2	29990	SPIN MASTER	22990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	9990	SUPER BASEBALL 2020	13990
BLUE'S JOURNEY	6990	SUPER SIDEKICKS	14990
BURNING FIGHT	10990	SUPER SIDEKICKS 2	34990
CROSSED SWORDS	12990	THE SUPER SPY	9990
CYBER LIP	6990	TOP HUNTER	35990
EIGHT MAN	7990	TOP PLAYERS GOLF	9990
FATAL FURY	9990	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY 2	11990	WIND JAMMERS	34990
FATAL FURY SPECIAL	29990	WORLS HEROES	9500
GHOST PILOTS	18990	WORLD HEROES 2	11990
KARNOV'S REVENGE	31990	WORLD HEROES 2 JET	32990
KING OF THE FIGHTER	39990	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**11990**
KING OF THE MONSTERS	7990	**MEMORY CARD**	**4990**
KING OF THE MONSTERS 2	14990	**CABLE RF**	**3490**
LEAGUE BOWLING	11400	**CABLE AV**	**2290**
MAGICIAN LORD	15990	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**2290**
NINJA COMBAT	10990	**ALIMENTADOR AC/CD**	**2290**



MULTIMEGA

¡NOVEDAD! **79.900**

SONIC PACK

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC **4.990**



GAME GEAR

GAME GEAR +COLUMNS **14.900**



14.990



4 EN 1

GAME GEAR + 4 JUEGOS

SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE,
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II



PACK REY LEON 24.990

PACK SUPER STREET FIGHTER II 24.990

PACK VIRTUA RACING 24.990



SONIC PACK
MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC
14.990



SUPER PACK MEGA DRIVE

+7 JUEGOS+2 MANDOS

¡SUPER PRECIO! **24.900**

- GOLDEN AXE
- SHINOBI
- STREET OF RAGE
- WORLD CUP ITALIA 90
- SUPER HANG ON
- COLUMNS
- SONIC



32 X

33.900

SUPER MOTOCROSS	SUPER AFTER BURNER	SUPER SPACE HARRIER	DOOM	VIRTUA RACING DELUXE
P.V.P. - CONS	P.V.P. - CONS	P.V.P. - CONS	P.V.P. - 11990	P.V.P. - 11990

CYBER BRAWL	GOLF BEST 36 HOLES	STAR WARS DSP	FAHRENHEIT	MIDNIGHT RIDERS
P.V.P. - CONS	P.V.P. - CONS	P.V.P. - 11990	P.V.P. - CONS	P.V.P. - CONS

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV (OFERTA)
P.V.P. - 6900

MASTER GEAR CONVERTER



P.V.P. - 2995

WIDE GEAR



P.V.P. - 2490

FUENTE ALIMENTACION



P.V.P. - 2190

MALETIN ATTACHE



P.V.P. - 2995

HANDY POWER KIT (OFERTA)



P.V.P. - 4900

BATERIA RECARGABLE NUBY



P.V.P. - 5990
Regalo Funda de viaje

LOGIC 3 CARRY CASE





P.V.P. - 2490

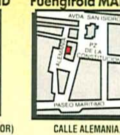

MAIL
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por correo!
91 380 28 92
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ACCESORIOS
CABLES ALARGADORES SUPERNIN 2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.925
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EUROCONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 8.990
SCOPE POUCH 5.995
MARIO PAINT 11.990
MALETIN 4.990
MAVERICK 2B - 3290
PYTHON 2B - 2990
OFERTA
NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 6990
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS.
BLUE BROTHER 9990
BUBSY 9990
CORRECAMINOS 9990
CYBERNATOR 10590
F ZERO 7490
GP 1 10990
LAWN MOVER 12490
LETHAL ENFORCERS 14990
LOST VIKINGS 8990
MIGHT & MAGIC 12990
PIRATES DARK WATER 9890
POP & TWIN BEE 10590
ROCK'N ROLL RACING 11990
SKY BLAZER 9890
SUPER MARIO ALL STAR 9990
SUPER MARIO KART 7490
SUPER R-TYPE 7490
SUPER SOCCER 7490
SUPER TENNIS 7490
VIRTUAL SOCCER 11990
WINTER OLYMPICS 12990
WORLD HEROES 12490
ZELDA 7490
• EXCEPTO OFERTAS
PACK SUPER COLOR 28.990
PACK CARLOS SAINZ 19.990
CONSOLA SUPER NINTENDO 14.990 SUPER OFERTA
CONQUEROR 2 - 5990
INVADER 2 - 2595
SN PROGRAM STICK - 6990
HANDY TRAY - 995
OFERTA
TOP FIGHTER - 10990
PHANTON - 5650
ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990
LOGIPAD - 2990
CARTUCHOS NINTENDO
LOS PITUFOS P.V.P. - 6990
KIRBY'S ADVENTURE P.V.P. - 7990
LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 6490
INDIANA JONES P.V.P. - 6490
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5990
MEGAMAN 4 P.V.P. - 7990
ALADDIN P.V.P. - 6490
KICK OFF P.V.P. - 4990
G. FOREMAN'S 6990
LEGEND OF ZELDA 4995
MEGA MAN III 7490
MEGAMAN IV 7990
NEW GHOSTBUSTER II 4995
RAIBOW ISLAND 6990
SOLOMONS KEY 1995
SUPER MARIO LAND 2 7990
SUPER MARIO LAND 3 8990
TECMO CUP FOOTBALL 6990
TETRIS 6990
THE SIMPSONS 1995
TINY TOONS 6490
TOP GUN 1995
TURRICAN 2990
WRESTLEMANIA 1995
ZELDA 2 4995
OFERTAS - 1995 - OFERTAS
BATTLE OF OLYMPUS
BLUE SHADOW
BURAI FIGHTER
CASTELVANIA
DONKEY KONG JR
DR MARIO
GOONIES 2
KICKLE CUBICLE
METAL GEAR
MISION IMPOSIBLE
PINCH OUT
PUZZNIC
SHATTER HAND
SOLOMONS KEY 2
STEALTH ATF
WILLOW
CONSOLA NINTENDO 6900
JOYSTICK NINTENDO
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1995
NI MEGASTAR - 2990
ACTRAISER 2 - CONS
ACME ALL STAR - 11900
ALADDIN - 9490
ANIMANIACS - 12700
ASTERIX - 9490
BATMAN & ROBIN - 12990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BRETT HULL HOCKEY - 11990
CHAOS ENGINE - 11990
CHOPLIFTER II - 9890
CLAY FIGHTER - 12990
CLAYMATES - 9890
DINO DINI SOCCER - CONS
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DOUBLE DRAGON V - 11990
DRAGON - 12990
EARTH WORM JIM - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
EQUINOX - 9890
F1 POLE POSITION - 11490
F1 POLE POSITION 2 - CONS
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11990
INDIANA JONES - 12990
JELLY BOY - CONS
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
KICK OFF 3 - 12990
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LA BELLA Y LA BESTIA - 12990
LEGEND - 9890
LEMMINGS 2 - 12990
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
M. JORDAN IN WINDY CITY - CONS
MICKEY MANIA - 12990
MICRO MACHINES - 9890
MIGHTY MAX - 9890
MORTAL KOMBAT II - 11990
MYSTICAL NINJA - 9900
NBA 95 - 12990
NBA JAM - 8990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGE MASTER - CONS
PLOK - 7990
PITFALL - 12990
POWER RANGER - 11990
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHODOWN - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SHAQ-FU - 12490
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
SOCCER KID - 11990
SPARKSTER - 11350
STAR WING - 9990
STREET RACER - 11990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - CONS
SUPERMAN - 10990
SUPER PINBALL - 9990
SUPER RETURN JEDI - 12990
SUPER METROID - 10990
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
THE KING OF DRAGON - 11490
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
VORTEX - 12990
X-KALIBER - 10990
YOGI BEAR - 11990
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN RETURN - 5490
BOB - 2990
COOL WORLD - 4990
CRASH DUMMIES - 6990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DESERT STRIKE - 5490
DRACULA - 2990
EMPIRE STRIKE BACK - 5990
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR - 2990
JOHN MADDEN - 2990
JURASSIC PARK - 4990
KEVIN KEEGAN - 5490
MECH WARRIOR - 4990
MORTAL KOMBAT - 5490
MR NUTZ - 5490
NHLPA HOCKEY - 2990
PGA TOUR GOLF - 3990
PILOTWINGS - 5490
PUSH OVER - 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3 - 5490
SPACE ACE - 4990
R-TYPE III - 5490
SUNSET RIDERS - 6990
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER STRIKE GUN.. - 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990
TEST DRIVE - 4990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
TINY TOOM - 5490
WARPSPEED - 4990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 6990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990
ZOMBIES - 5490



Estos son tus centros Mail









ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98

BADALONA (PLACA CATALUNYA) — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97

BARCELONA (PLACA SANTS) — CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

BARCELONA — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23

BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73



Y ahora también en Argentina

BUENOS AIRES — PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017)

¡Haz tu pedido por teléfono en Argentina llamando a este teléfono!

01 3749538











BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25

MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79

Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15

Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24

Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72

Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82

SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

S. SEBASTIAN — CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72

Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254

VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939

ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

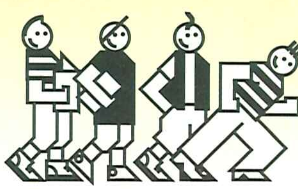
MURCIA (NUEVO CENTRO) — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL 21 19 66

VALENCIA (Pz España, PROXIMA APERTURA) — PINTOR BENEDITO, 2

Palma de Mallorca (PROXIMA APERTURA) — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71

SEVILLA (PROXIMA APERTURA) — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4

PAMPLONA (PROXIMA APERTURA) — C. PINTOR ASARTE, 7



Ven a conocernos... ya!

COMPLEMENTOS GAME BOY

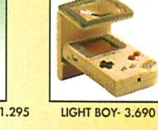

GAMEBOY 6.990



GAMEBOY + ZELDA 9.990







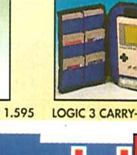













ILUMINACION- 1.595 · LUPA- 1.395 · CARRY ALL- 1.990 · CARRY ALL DIX - 2.490

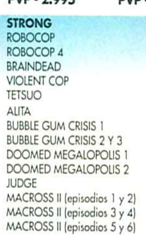
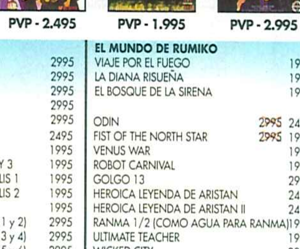
MALETIN ATTACHE- 2595 · BATERIA NUBY- 2.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295 · LIGHT BOY- 3.690

LUZ Y LUPA- 2.595 · HANDY TRAY - 995 · BOSSTER BOY- 5.995 · GAME PACK- 995 · ADAPTADOR COCHE- 895 · OFERTA SOLAR BOY- 2.900

HANDY BOY- 5.990 · HANDY CARRY- 1.290 · OFERTA HANDY POWER KIT- 4.900 · PLAY AND CARRY CASE- 1.595 · LOGIC 3 CARRY- 2.190 · OFERTA HANDY SOUND - 995

VIDEO



JURASSIC PARK	3X3 OJOS	3X3 OJOS-2ª parte	CABALLEROS DEL ZODIACO	DOMINION TANK POLICE	DOMINION TANK POLICE 2
PVP - 2.990	PVP - 2.495	PVP - 2.495	PVP - 1.995	PVP - 1.995	PVP - 2.995

X-MEN	X-MEN	X-MEN	PORCO-ROSSO	RANMA 1/2	UROTSUKIDOJI	UROTSUKIDOJI 2
PVP - 1.495	PVP - 1.495	PVP - 1.495	PVP - 2.995	PVP - 2.495	PVP - 1.995	PVP - 2.995

DRAGON BALL Z

LA SUPER BATALLA	1995
SUPER GUERRERO SENGOKU	1995
GARLICK JUNIOR INMORTAL	1995
EL MAS FURETE DEL MUNDO	1995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1995
LOS MEJORES RIVALES	1995

DRAGON BALL

LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1995
B. DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL	1995
AVENTURA MISTICA	1995

STRONG

ROBOCOP	2995
ROBOCOP 4	2995
BRAINDEAD	2995
VIOLENT COP	2995
TETSUO	2995
ALITA	2495
BUBBLE GUM CRISIS 1	1995
BUBBLE GUM CRISIS 2 Y 3	1995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1995
JUDGE	1995
MACROSS II (episodios 1 y 2)	2995
MACROSS II (episodios 3 y 4)	2995
MACROSS II (episodios 5 y 6)	2995

EL MUNDO DE RUMIKO

VIAJE POR EL FUEGO		1995
LA DIANA RISUEÑA		1995
EL BOSQUE DE LA SIRENA		1995
ODIN	2995	2495
FIST OF THE NORTH STAR	2995	1995
VENUS WAR		1995
ROBOT CARNIVAL		1995
GOLGO 13		2995
HEROICA LEYENDA DE ARISTAN		2495
HEROICA LEYENDA DE ARISTAN II		2495
RANMA 1/2 (COMO AGUA PARA RANMA)		1995
ULTIMATE TEACHER		1995
WICKED CITY		2995

CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.





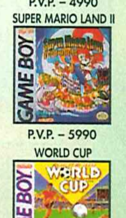
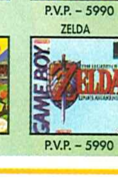










ALADDIN	BART & BEANSTALK	BATMAN THE ANIMATED SERIES	BATTLETOADS 2	BATTLETOADS & D. DRAGON	CHOPLIFTER III	DARKWING DUCK	DESERT STRIKE
P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5990
DONKEY KONG	DUCK TALES 2	EL LIBRO DE LA SELVA	HYPER DUNK	INDY	JIMMY CONNORS	KIRBY'S DREAM LAND	KIRBY'S PIMBALL LAND
P.V.P. –	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4490	P.V.P. – 5490
LAWNMOWER MAN	LOS PITUFOS	MEGAMAN III	METROID II	MORTAL KOMBAT II	MYSTIC QUEST	NIGEL MANSELL'S	PAGEMASTER
P.V.P. – 6490	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4490	P.V.P. – 4490	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4990	P.V.P. – CONS
POP & TWIN BEE	POWER RANGER	PROBOTECTOR 2	STAR WARS	SOCCER	SUPER MARIO LAND	SUPER MARIO LAND II	SUPER MARIO LAND III
P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4990	P.V.P. – 5650	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4490	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5990
TARZAN	TETRIS 2	TINY TOONS II	TINY TOONS ALL STAR	TOP RANKING TENNIS	TURTLES 3	WORLD CUP	ZELDA
P.V.P. – 5995	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5900	P.V.P. – 4990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4490	P.V.P. – 5990

ATARI LYNX




7.900

OFERTA - 1.900 - OFERTA

AWESOME GOLF	ROBOTRON
BILL & TED'S ADVENTURE	S.T.U.N. RUNNER
CRISTAL MINE	SCRAPYARD DOG
MS. PACMAN	SLIME WORLD
PAPERBOY	TOURNAMENT CYBERBALL
ROBO-SQUASH	XYBOTS

SUPER GAME BOY




9.990

OFERTAS GAME BOY



ADDAMS FAMILY	BOULDER DASH	CASTLE QUEST	CLIFFHANGER	COOL WORLD	DENNIS THE MENACE
PVP - 2.490	PVP - 1.995	PVP - 2.490	PVP - 2.490	PVP - 2.490	PVP - 2.490
FELIX THE CAT	GARGOYLES	KRUSTY'S FUN HOUSE	NBA	PIMBALL DREAMS	ROAD RUSH
PVP - 2.490	PVP - 1.995	PVP - 2.990	PVP - 2.995	PVP - 1.990	PVP - 2.490
SPIDERMAN	SPIDERMAN-X MEN	STAR TRECK	TERMINATOR 2	TETRIS	ZOOL
PVP - 1.995	PVP - 3.490	PVP - 2.490	PVP - 2.990	PVP - 3.990	PVP - 1.990

CRASH DUMMIES	2990	PALAMADES	1990	REN & STIMPY	1990	SUPER JAMES POND	2490
KUNG FU MASTER	1995	PARASOL STAR	2990	ROBIN HOOD	2990	TOP GUN	2990
MUHAMED ALI	2490	PIMBALL	1995	RODLAD	1495	TRAX	1995
NAVY SEALS	2990	PRINCE VALIANT	2990	R-TYPE	1995	UNIVERSAL SOLDIER	2990

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

HB 4 - 12

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... PROVINCIA ....

TELEFONO .... C.P. ....

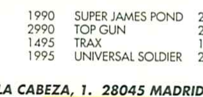
MODELO DE CONSOLA ....

Nº CLIENTE ....

☐ NUEVO CLIENTE ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....
....	....	....	....

ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250


GASTOS ENVIO ....

TOTAL ....



Game SHOP

Para pedidos por teléfono
Tlf: (967) 50 54 26

CENTRO DE CAMBIOS
Torres Quevedo, 78.
(02003) Albacete
Tlf.: (967) 50 55 43

TIENDA
Pérez Galdós, 36.
(02003) -ALBACETE
Tlf.: (967) 50 72 69

TIENDA
Infantes D. Juan Manuel, 7.
(30011) -MURCIA
Tlf.: (968) 26 56 99

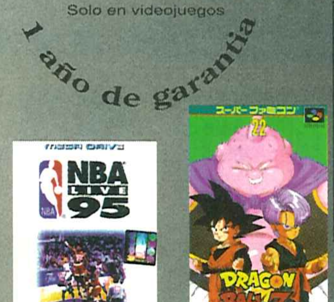
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
- Bubsy 2
- Samurai Shadown
- E.A. FIFA Soccer 95
- El Rey León
- Micro Machines
- Vortex
- Indiana Jones
- Return of the Jedi
- Acme all Stars
- Earth Worm Jim
- Secret of Mana

MEGA DRIVE
- Micro Machines 2
- Sonic Vs Knucles
- Turrican
- NBA Live 95
- Probotector
- E.A. Fifa Soccer 95
- El Rey León
- Power Rangers
- E.A. Tennis
- Earth Worm Jim
- Urban Strike



- King of Fighters
- Art of Fighting 2
- Super Sidekicks 2
- World Heroes Jet
- Aero Fighters 2
- Fatal Fury Special

* Los títulos detallados están disponibles o son de inminente aparición



TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS





CLUB DE CAMBIO:
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envíes dinero con tu paquete.
SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500



Street Racer · Donkey Kong Country · Mickey Mania · FIFA Soccer 95 · NBA Live 95 · Dragon Ball Z 3

PROXIMA APERTURA
Nuevo Centro Game Shop en Salamanca

SUPER PRECIOS NEO-GEO

COCONUT

CLUB DE CAMBIO DE VIDEOJUEGOS SUPER NINTENDO, GAME BOY, MEGA CD II, MEGADRIVE, NEO GEO Y G. GEAR

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS*
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30
***(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACÉN)**

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
TELF: 594 35 30
FAX: (91) 594 39 86

MEGA CD II
MICKEY MANIA - OFERTA

MEGA CD II + JGO.
APACHE ATTACK
BATTLECORPS
DOOM
F-1 B. LIMIT
FARENHEIT
JURASSIC PARK
MEGA RACE
PRIZE FIGHTER
REBELT ASSAULT
SOULSTAR
VIRTUA FIGHTERS

MEGADRIVE
FIFA 95 - OFERTA
M.D. SONIC PAK
M.D. PACK REY LEÓN
EARTH WORM JIM
LAND STALKER
MADDEN FOOTBALL 95
MORTAL KOMBAT 2
MICROMACHINES 2
MICKEY MANIA
MEGABOMBERMAN
NBA LIVE 95
PAGE MASTER
PROBOTECTOR
REGNACENTY/SOLEIL
RISE OF THE ROBOTS
S. STREET FIGHTER II
SHINING FORCE 2
URBAN STRIKE

MEGA 32 X
MEGA 32 X - OFERTA
DOOM
SUPER MOTOCROSS
STAR WARS
S. AFTER BURNER
VIRTUAL FIGHTERS
VIRTUA RAC. DELUXE
STELLAR ASSAULT
S. SPACE HARRIER
BULLET FIGHTERS
GOLF 36 HOLES

GAME GEAR + REY LEON
ADAPTADOR T.V.
EL REY LEON
FIFA SOCCER
MORTAL KOMBAT II

NEO-GEO
THE KING FITHTERS 94 - OFERTA
NEO CD COMPLETA
NEO GEO COMPLETA
JOYSTICK
JOYSTICK PRO
NEO GEO PAD
AERO FIGHTERS 2*
AGRESSORS OF DARK KOMBAT*
ART OF FIGHTING 2 *
FATAL FURY *
FATUAL FURY 2
FATAL FURY SPECIAL*
MUTANT NATION
SUPER SIDEKICKS 2*
SAMURAI SHADOWN*
TRASH RALLY*
WIEW POINT
WORLD HEROES JET
WORLD HEROES II

SUPER NINTENDO
DONKEY KONG- OFERTA
S.N. BASICA
S. N. CARLOS SAINZ
SUPER GAME BOY
ACT RAISER 2
DRAGON BALL 3
EL REY LEON
EARTH WORM JIM
FIFA SOCCER 95
INDIANA JONES ADV.
MORTAL KOMBAT II
NBA LIVE 95
RISE OF THE ROBOTS
RETURN OF THE JEDI
STREET RACER
SUPER S. FIGHTER II
SECRET OF MANA
SAMURAI SHADOWN
GAME BOY
ALADDIN
DRAGON BALLZ
DONKEY KONG
METROID II
SOCCER

3DO
FIFA SOCCER
S. FIGHTER II
NEED FOR SPEED
DRAGON BALL Z
REBELT ASSAULT
RISE OF THE ROBOTS

JAGUAR
ALIEN VS PREDATOR
CHEQUERED FALG
DOOM
KASUMI NINJA
DRAGON
FIGHT FOR LIFE

NUEVO CENTRO ESPECIALIZADO
GRAN CONCURSO 3DO STREET FIGHTER II
LLAMA E INFÓRMATE YA
CAMBIO, VENTA Y COMPRA TODOS SISTEMAS
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

SATURN
DAYTONA
SHINOBI
VIRTUAL FIGHTER 2
VIRTUA RACING
GALE RACER
YUMEMI M.M.

PSX
PARODIUS
PHILODOMIA
RIDGER RACER
VICTORY
A-IV
COMBAT GODS

EN CÓRDOBA...
COLECCIONISTAS DEL VIDEOJUEGO
TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y 2º MANO
Pídenos por carta nuestra revista "ULTIMATE WORLD" totalmente GRATIS.
Si ya eres socio nuestro no envíes la carta, recibirás la revista muy pronto.
TAMBIEN SERVIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS
Telf. : 957- 401 003
C/ Los Olivos, 6. 14006 CORDOBA
(Junto al Cine Sta. Rosa de Verano)

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!
Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 6
(91) 654 81 99

START GAMES

CLUB DE CAMBIO

SUPER NINTENDO - MEGADRIVE - NINTENDO - MASTER SYSTEM
GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO - JAGUAR - 3DO - PC
NEO GEO CD - MEGA CD - CD ROM (PC)
CON CADA COMPRA O CAMBIO UN REGALO SORPRESA

COMPRA VENTA DE JUEGOS USADOS Y CONSOLAS

CONECTA A NUESTRO SERVIDOR IBERTEX

NIVEL 0 31 Nº * 2 65 020329 18
SI NECESITAS UN MODEM LLAMANOS
ANUNCIATE GRATUITAMENTE EN TODA ESPAÑA
SI QUIERES VENDER, COMPRAR, CAMBIAR..
¡O SIMPLEMENTE INFORMACION!
USADOS Y NOVEDADES EN TODOS LOS SISTEMAS
ENTRA EN TU RASTRO IBERTEX

PRODUCTOS EDUCATIVOS

C/ J. CARLOS, I. 47.
(JUNTO A PZA. CASTELAR)
ELDA (ALICANTE)
TEL,: (96) 5 39 34 75
FAX.: (96) 5 38 39 44

DIMO VIDEOJUEGOS

SUPER NINTENDO
Dragon
Final Fantasi 3
Act Raiser
Magic Boy
Brain Lord
Rise of the Robots
Sparkster
Fifa 95

MEGA DRIVE
Shining Force
Landstolker
Dragon
Rey León
Dino Dini Fotball

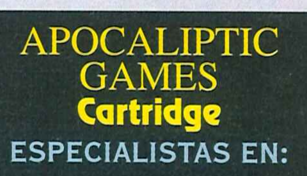
SERVIMOS TUS PEDIDOS TELEFONICOS EN 24 H.

C/ BURGO CENTRO I. L 57 (Las Rozas) MADRID

Tel.: (91) 636 14 43

LLÁMANOS, TE ASOMBRARÁS DE LOS PRECIOS





ESPECIALISTAS EN:

3DO-JAGUAR 32/64 BITS
S.NINTENDO MEGADRIVE

TAMBIÉN SERVIMOS A TIENDAS
TEL/FAX: (91) 518 79 61
(91) 717 23 82
Apdo. 150077 - 28080 Madrid

QUARK GAMES

COMPRA Y VENTA DE VIDEOJUEGOS

PROXIMAMENTE
TODO EL MUNDO DEL MANGA EN QUARK GAMES



C/ CERDAÑA, 3
07012 P. DE MALLORCA
TEL. (971) 728 178
BALEARES

Click - Clack

ÚLTIMAS NOVEDADES DEL MERCADO
CLUB DE CAMBIO
ESPECIALISTAS EN ROL
C/MADRID, 4 • 30003 MURCIA
TELF: 24 77 65





YA TE PODEMOS OFERCER LAS NOVEDADES QUE A CONTUNIACION TE DETALLAMOS: NO DUDES EN LLAMARNOS.

SERVICIO EN UN MÁXIMO DE 48 HORAS TUS PEDIDOS

SUPER NINTENDO: MORTAL KOMBAT 2- DRAGON BALL Z3 - STUNT FACE FX - FATAL FURY SPECIAL - POWER RANGERS - STREET FIGHTER 2...
MEGADRIVE: SUPER STREET FIGHTER 2 - MORTAL KOMBAT 2 - DRAGON BALL Z - EL LIBRO DE LA SELVA - NBA JAM- FIFA INTERNACIONAL SOCCER...
JUEGOS MEGA CD
CONSOLA PANASONIC 3D0 PAL VERSIÓN: MÁS DE 20 TITULOS DISPONIBLES.
CONSOLA ATARI JAGUAR PAL VERSIÓN.
NEO-GEO: LAS ÚLTIMAS NOVEDADES : AEREO FIGHTERS 2 - AGRESSORS DARK KOMBAT, KARNOVS REVENGE...
NUESTRAS TIENDAS:
Santiago Ramón y Cajal, 7. 07011 PALMA DE MALLORCA: TF.: (971) 737 35 1 - 282 146
Teodora La Madrid, 52-60. 08022 Barcelona TF.: (93) 418 59 60

VIDEOLUDICO®

NO COMPRES ANTES DE VER NUESTRA LISTA DE PRECIOS. RECÓGELA EN NUESTRA TIENDA O LLAMA AL TEL. (96) 362 52 49

PRECIOS BAJÍSIMOS

Nintendo SEGA

CONSOLAS Y ACCESORIOS
VENTA Y CAMBIO
Av. Blasco Ibáñez, 75. VALENCIA

Club M.V.

OPERACION CAMBIO
Tf: (945) 14 83 19

Este mes vendemos:
A MITAD DE PRECIO **
3.000 Video juegos de Super Nintendo
(Ultimas novedades en video juegos)
2.000 Video juegos de Game Boy
2.000 Video juegos de Nintendo
1.500 Video juegos de Sega



Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.
Cambiamos* tus juegos a mitad de precio. Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

* Pagando la diferencia
** Según margen comercial

Mayba soft
DISTRIBUCIONES

VENTA AL PUBLICO Y PROFESIONALES

MEGA DRIVE* MEGA CDII*SNES*PORTATILES* NEO- GEO

¡ATENCIÓN CHAVAL!
EN PRECIOS...
BUSCA, COMPARA Y SI ENCUENTRAS ALGO MEJOR NO LO COMPRES , NOSOTROS TE LO MEJORAMOS

SERVICIO 24 HORAS URGENTE

Y RECUERDA... SOMOS AMIGOS DE LOS MEJORES PRECIOS.
C/ ALFONSO X EL SABIO, 2
ALCALÁ DE GUADAIRA 41500 (SEVILLA)
TLF. Y FAX: 95 561 23 09
"BUSCAMOS DISTRIBUIDORES"



EN VALENCIA
computer juegos

TENEMOS LO "ÚLTIMO" Y TODA LA INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN
DRAGON BALL Z 3
FIFA SOCCER 95

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

TELF. PEDIDOS
523 23 93 - 523 24 08
ENVIOS A TODA ESPAÑA

• VENTA DE JUEGOS DE SEGUNDA MANO.
MAS DE MIL TITULOS A TU DISPOSICION PARA SUPER NES, GAME BOY, NES, MEGADRIVE Y PANASONIC 3DO.
SERVIMOS A TIENDAS Y A TODA ESPAÑA
• Club cambio juegos: SUPER NES 2000 pts., MD 1500 pts., NES, GAME GEAR Y GAME BOY 1000 pts.

NOVEDADES DE DICIEMBRE:

SEGA MEGADRIVE	SUPER NINTENDO	SEGA 32 X
RENAIGSANCE (Rol Castellano).	NBA LIVE 95.	VIRTUA RACING.
REY LEON.	INDIANA JONES.	STAR WARS.
PAGE MASTER.	PAGE MASTER.	DOMM.
FIFA 95.	DONKEY KONG COUNTRY.	
LUFIA (Rol).	REY LEON.	
KICK OFF III.	SEÑOR DE LOS ANILLOS.	
DELAYED.	KICK OFF III.	
	RETORNO DEL JEDI.	
	STREET RACER.	



... y además SEGA SATURN ya disponible y las últimas novedades para PANASONIC 3DO SAMURAI SHODOW, SUPER STREET FIGHTER X, FIFA 95.

EN MOSTOLES
VIDEOJUEGOS CHOLLO GAMES
EN VIDEOCLUB JAVIERRE

Nuevo centro de franquicia, con todas las novedades para tu consola. Todas las novedades a tu disposicion y club de cambio SUPER NES, GAME BOY, NES, MEGADRIVE Y MASTER SYSTEM. Durante el mes de diciembre descuento especial para nuestros socios en la compra de tu SEGA MEGADRIVE o MEGA 32 X.

C/ Miguel Angel, 9 • Telf. 618 89 12 • 28932 Móstoles (Madrid)

ALCOBENDAS YA TIENE
FANTASIA

VENTA-CAMBIO-SERVICIOS

TODOS LOS VIDEOJUEGOS DEL MERCADO
SERVICIO A DOMICILIO

Super NES: DONKEY KONG COUNTRY
THE LION KING
Megadrive: THE LION KING
FIFA SOCCER 95

Av. de la Zaporra, 151
TEL. (91) 663 90 46

GESTEC GAMES

NO SOMOS UNA TIENDA MÁS.
Ya tenemos las próximas novedades:
SEGA MEGADRIVE: FIFA SOCCER 95,TINY TOONS SPORTS
SUPER NINTENDO: NBA LIVE 95, SHAQ-FU, DONFEY KONG COUNTRY
PANASONIC 3DO: VR STOCKER

Además, SUPEROFERTAS en todos los sistemas. Compara nuestra lista de precios.

Servicio a domicilio en 48 horas.
TEL.: (93) 418 72 70. Barcelona

HOBBY SHOPPING



MANRESA (BARCELONA)
DISTRIBUIDOR OFICIAL ATARI
STOCKS PARA ST Y FALCON 030
JUEGOS, PROGRAMAS.

JAGUAR
CONSOLA (PAL VERSION)
CYBERMORPH + MANDO
CRESCENTGALAXY
ALIEN VS PREDATOR
WOLFENSTEIN 3D
EVOLUTION DINO DUDES
TEMPEST 2000
RAIDEN
CLUB DRIVE
DRAGON
(KASUMI NINJA, TIMY TOOM, CHEDKERED FLAG, RISE OFF THE ROBOTS, ETC..)

ULTIMAS NOVEDADES
3DO
SEGA
S. NINTENDO
CD DOM PC
32-X SONY PSX
CD NEO GEO
¡NO ESPERES MÁS!

PEDIDOS TL/(93) 872 09 99
SERVICIO URG. 24 H. TODA ESPAÑA
PRECIOS ESPECIALES DISTRIBUIDORES

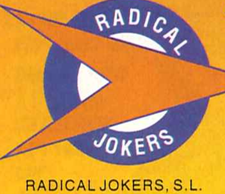
GAME PRO
(¡Por fin en Sevilla!)
Tenemos todo lo último para todas las consolas.
Además, somos especialistas en **JAGUAR y 3DO.**
Venta a particulares y profesionales
Servimos a domicilio en 48 horas.
¡LLAMA YA!
Telf. (95) 4941296
Fax.(95) 5616642

EN HUELVA
Videojuegos CELE
Servicio a domicilio
• COMPRA • VENTA 2º MANO
• CLUB DE CAMBIO
Si quieres jugar con nuestros juegos, tienes más de 700 disponibles

Tenemos más de 500 socios, si tú todavia no lo eres ¡LLAMANOS YA!

C/ Miguel de Cepeda, 17.
21700 La Palma del Condado
Huelva. Tf. (959) 400987

GRUPO 借 SHAKU
¿ Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España ?
Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



GAMES CLUB

RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 **BARCELONA**
SERVICIO DOMICILIO

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 **SANTANDER**

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 **BILBAO**







¿Ya lo sabes? AHORA CON MAIL AHORRA HASTA 1000 PTAS!

Este cupón te supondrá un descuento de hasta 1.000 Ptas. en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola

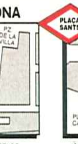
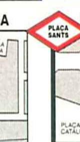


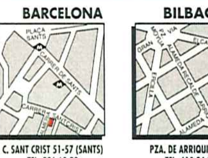
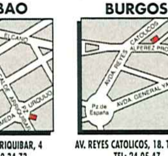
Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros Mail al comprar un juego o periférico

Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.

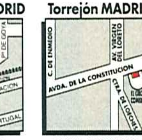




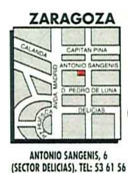
















Ciudad	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID	Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Sta Cruz de TENERIFE	SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA	ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
MURCIA (NUEVO CENTRO)	GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL 21 19 66
VALENCIA (PROXIMA APERTURA)	PINTOR BENEDITO, 2
Palma de Mallorca (PROXIMA APERTURA)	C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
SEVILLA (PROXIMA APERTURA)	CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4
PAMPLONA (PROXIMA APERTURA)	C. PINTOR ASARTE, 7
BUENOS AIRES (NUEVO)	PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017) ¡AHORA EN ARGENTINA!

ESTAS SON LAS OFERTAS DE ESTE MES



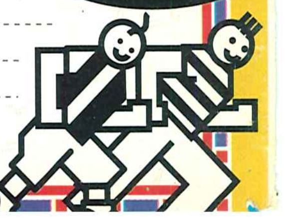


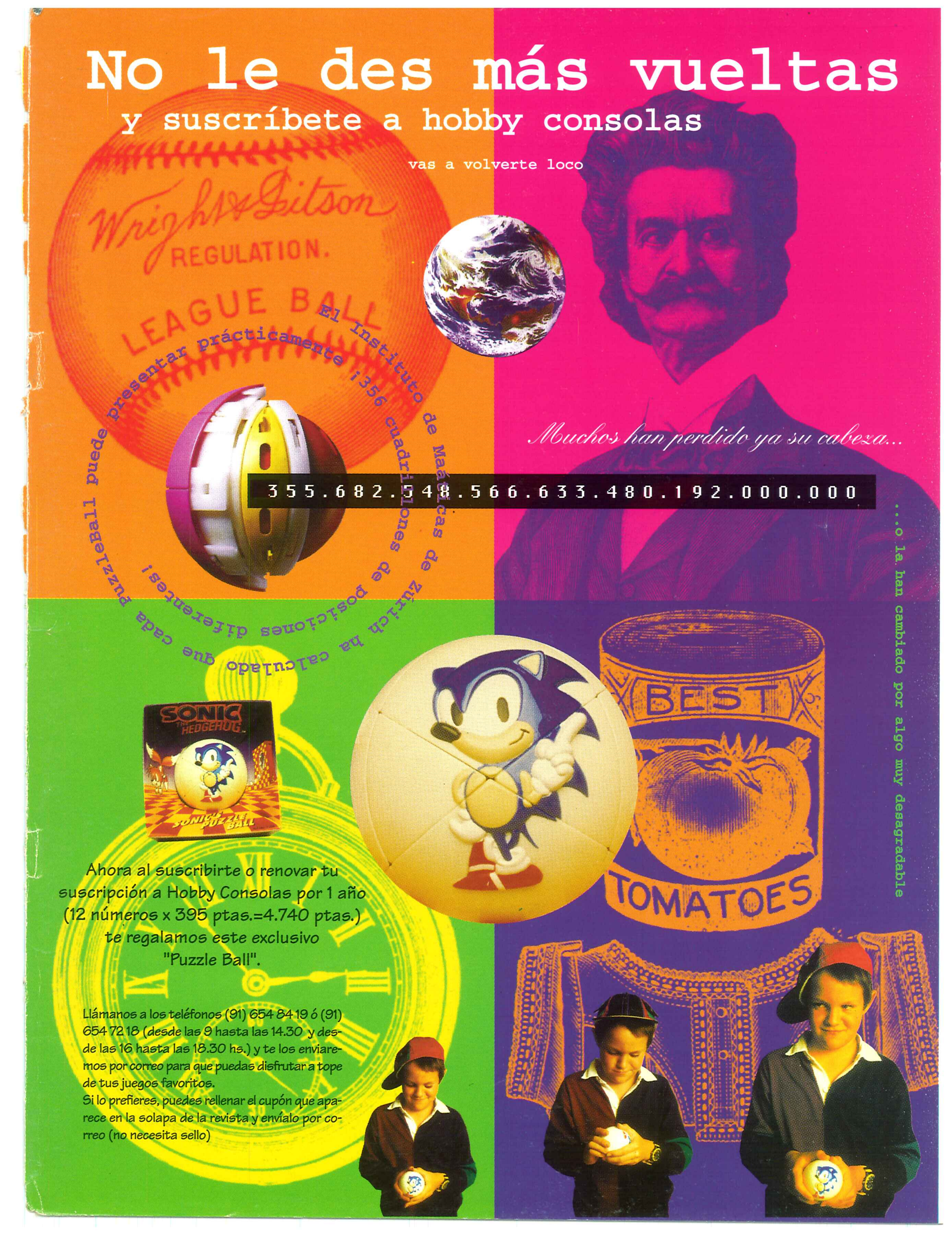


	Sistema	Juego
☐	MEGA DRIVE	EARTH WORM JIM - ~~12.490~~ - 11.490
☐	Master System II	REY LEON - ~~6.990~~ - 5.990
☐	GAME GEAR	REY LEON - ~~6.990~~ - 5.990
☐	SUPER NINTENDO	EARTH WORM JIM - ~~12.990~~ - 11.990
☐	Nintendo	ALADDIN - ~~6.490~~ - 5.490
☐	GAMEBOY	PROBOTECTOR - ~~5.990~~ - 5.290
☐	MEGA CD II	MICKEYMANIA - ~~8.990~~ - 7.990
☐	32X	DOOM - ~~12.490~~ - 11.490

Ven corriendo

NOMBRE .... APELLIDOS ....
DIRECCION ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... CODIGO POSTAL ....
Nº DE CLIENTE .... CLIENTE NUEVO ☐





No le des más vueltas
y suscríbete a hobby consolas
vas a volverte loco
Wright & Ditson
REGULATION.
LEAGUE BALL
El Instituto de Matemáticas de Zürich ha calculado que cada PuzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!
Muchos han perdido ya su cabeza...
355.682.548.566.633.480.192.000.000
...o la han cambiado por algo muy desagradable
BEST
TOMATOES
SONIC THE HEDGEHOG
SONIC PUZZLE BALL
Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)



GHOUL PATROL
Ghoul Patrol ™ y © 1994 LucasArts Entertainment Co. Todos los derechos reservados. Usado con autorización. El logo de LucasArts es una marca registrada de LucasArts Entertainment Company.
INDIANA JONES!®
Greatest Adventures™
Indiana Jones' Greatest Adventures™ 1994 Lucasfilm Ltd y LucasArts Entertainment Co. Indiana Jones es una marca registrada de Lucasfilm Ltd. Raiders of the Lost Ark, Temple of Doom, Last Crusade, Indiana Jones' Greatest Adventures son marcas registradas de Lucasfilm Ltd. Todos los derechos reservados. Usado con autorización.
Super
STAR WARS
RETURN OF THE JEDI™
Juego Super Return of the Jedi © 1994 LucasArts Entertainment Company. Todos los derechos reservados. Usado con Autorización por JVC Musical Industries Europe Ltd. Return of the Jedi es una marca registrada de Lucasfilm Ltd.
JVC
Distribuidos por:
ArcadiA
software s.a.
LUCAS ARTS